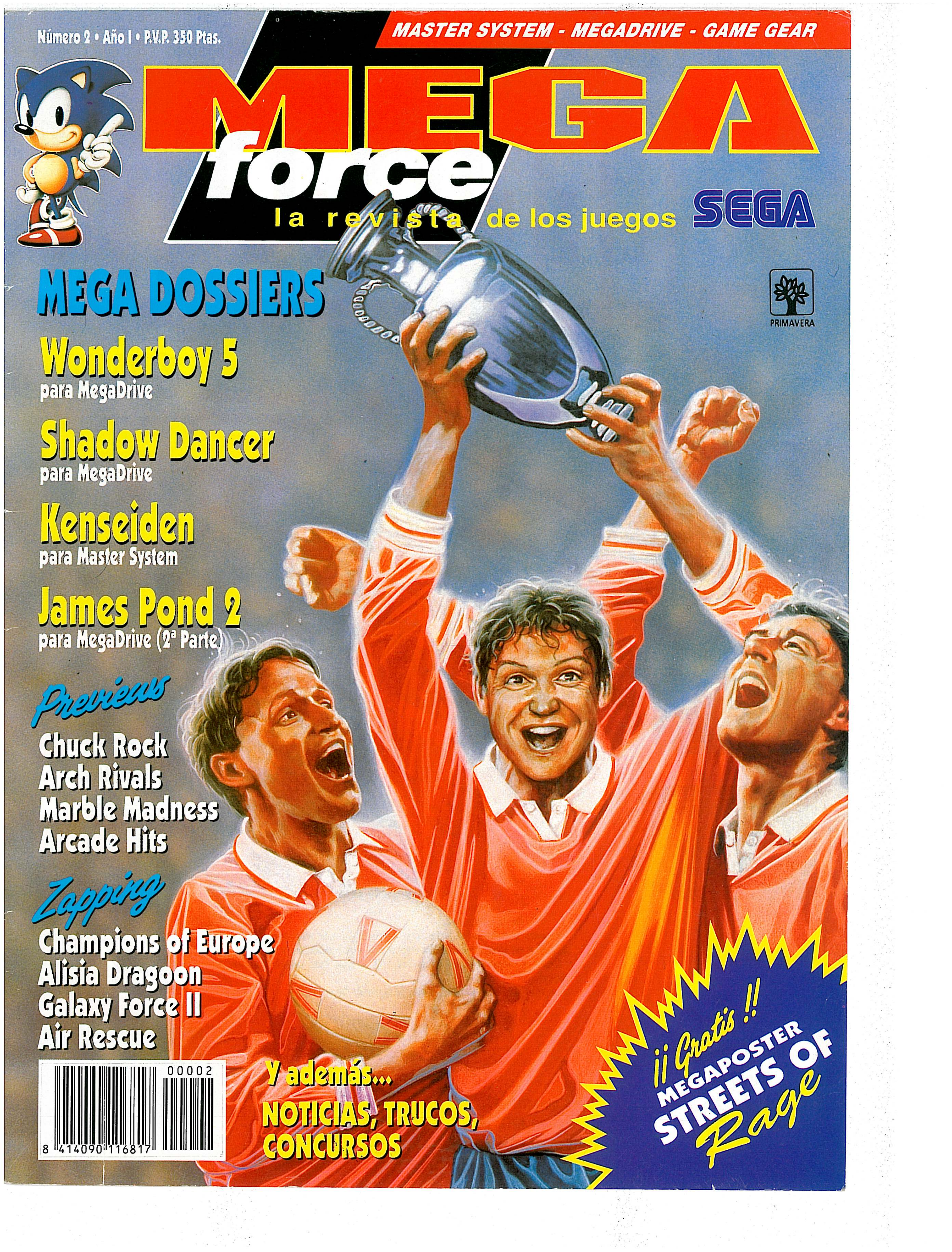

Número 2 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA force
la revista de los juegos SEGA
PRIMAVERA
MEGA DOSSIERS
Wonderboy 5
para MegaDrive
Shadow Dancer
para MegaDrive
Kenseiden
para Master System
James Pond 2
para MegaDrive (2ª Parte)
Previews
Chuck Rock
Arch Rivals
Marble Madness
Arcade Hits
Zapping
Champions of Europe
Alisia Dragoon
Galaxy Force II
Air Rescue
00002
8 414090 116817
Y además...
NOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS
¡¡ Gratis !!
MEGAPOSTER
STREETS OF Rage



ELEGIDOS
SEGA Master System
OLYMPIC GOLD
SPORT
Barcelona'92
U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE
CHAMPIONS
THE OFFICIAL FOOTBALL
OF UEFA '92
SEGA
Master System
¡ Empieza la cuenta atrás ! La gloria Olímpica llama a tu consola.
¡ No la defraudes !.
Prepara tus músculos para experimentar la más alta competición Olímpica en siete modalidades repartidas entre atletismo y natación.
¡ Corre a colgarte unas medallas ! El triunfo está en los que se mojan.
Reserva bien tus fuerzas. Llega la hora de la verdad.
Ha llegado el
Campeón.
el '92.
THE OFFICIAL GAME OF
UEFA 92
Barcelona'92
Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92
Unitros, S.A.



RA LA GLORIA
EUROPE
THE OFFICIAL GAME OF
UEFA 92
© 1987 UEFA
SEGA
Master System
THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON
WIMBLEDON
Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club. Wimbledon
Plays On : Master System, Master System II and Mega Drive/Genesis With Master System/Power Base Converter
omento de convertirte en
nda! Prepárate para jugartela
equipos de futbol europeo en
en profundidad en campos
o en el más perfecto de los
el gol. La euforia del público.
nfo. ¡Juega a ganador!
¡ Sólo puede quedar uno ! No hay sitio para la suerte.
Empuña tu PAD-Raqueta y sube a la red para arrasar al contrario.
Practica cuatro excitantes campeonatos en todas sus modalidades.
Singles y Dobles te someterán a su pressing total para sacarte del campo.
¡ Hazle un globo a tu mejor amigo ! Sácalo de la pista.
El triunfo está en bandeja.
UEFA FINALS
SVERIGE
ESPANA
ROMINIA
KYPROS
JUGOSLAVIJA
DEUTSCHLAND
NEDERLAND
ENGLAND
Vive una Aventura
SEGA

Ludic Maniacs!

adian



OPENLINE



¿Ya tienes tu Mega Camiseta?
consíguela con
MEGA force
Suscríbete hoy mismo a la única revista exclusiva de los juegos SEGA, con todos los trucos, novedades e informaciones de la más rabiosa actualidad que puedas imaginar, y consigue una fantástica camiseta Mega Force, totalmente GRATIS... y, esto sólo es el principio!
Envía la tarjeta adjunta a esta revista, recibirás tu camiseta MEGA FORCE totalmente GRATIS, junto al primer ejemplar de tu suscripción.
Número 2 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGA
MEGA force
la revista de los juegos
MEGA DOSSIERS
Wonderboy 5
para MegaDrive
Shadow Dancer
para MegaDrive
Kenseiden
para Master System
James Pond 2
para MegaDrive (2ª Parte)
Y además...
NOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS
¡¡ Gratis !!
MEGAPOSTER
STREETS OF Rage
MEGA force
© Design Xavier Clares para MEGA FORCE, 1992



Director:
Ignacio Rodriguez.

Coordinación:
Juana Gandía.

Redactores:
José Luis Gandía,
Oscar Salmerón, Mario Ruiz.

Colaboradores:
Santiago Moreno,
María Sánchez, Toribio Ibáñez,
Isabel Arranz, Valentín Enrich.

Diseño:
Yves Rainaud y Xavier Clares.

Autoedición:
Carme Arnal.

Ilustraciones:
Alain Bertrand.

Redacción y Administración:
c. Miguel Angel, 1 duplicado
bajo. 28010 MADRID.
Tel. (91) 308 40 63
Fax (91) 308 37 27

Redacción en Barcelona:
Viladomat, 271-273, entlo. 2º
esc. dcha. 08029 Barcelona
tel. (93) 419 92 78.

Publicidad:
Publi Mul, s.l.
Rda. Gral. Mitre, 200, 5º 2º
08006 Barcelona
Tel. (93) 418 54 93/418 91 40
Fax (93) 434 03 87.

Producción:
Artibox
08029 Barcelona
Tel. (93) 419 94 04.

Suscripciones:



G+J España, S.A.
c. Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578 03 75
Fax. (91) 575 28 17

Distribución:
COEDIS, S.A.
Molins de Rei (Barcelona)
Tel. (93) 680 03 60

Imprime:
Rotocayfo.

MEGA FORCE es una publicación de
Editorial Primavera, S.A.
c. Miguel Angel, 1 duplicado bajo.
28010 Madrid. Tel. (91) 308 40 63.

Depósito Legal: B-17380-92



Consejero Delegado:
Raymond Cohen

Director General:
Luís Martínez Ruiz

Editorial

Ya estamos aquí con el número 2 de **MEGA FORCE**. En esta ocasión te mostramos los secretos ocultos de juegos tan impresionantes como Shadow Dancer, Wonderboy V y Keinseden, sin olvidar la segunda y última parte del dossier dedicado al fantástico juego James Pond II (Robocod).

Además, en la sección Zapping podrás encontrar grandes sorpresas, mientras que te avanzamos las últimas novedades aparecidas para tu consola **SEGA**, tales como Chuck Rock, o Arcade Smash Hits.

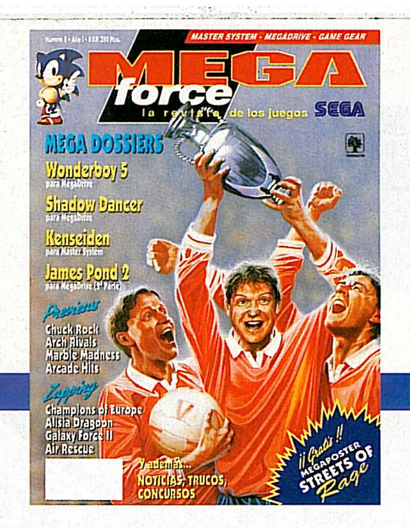
Por último, recordarte que **MEGA FORCE** está dispuesta a hacerte interesantes regalos si lees con atención el concurso **El Pantallazo**, que en este número te propone otras tres nuevas pantallas correspondientes a conocidos juegos para las consolas **SEGA**. Seguro que sabes cuales son.

Comienza la lectura y sácale el máximo partido para que nadie pueda ganarte en tus juegos preferidos.

Sonic



Sumario



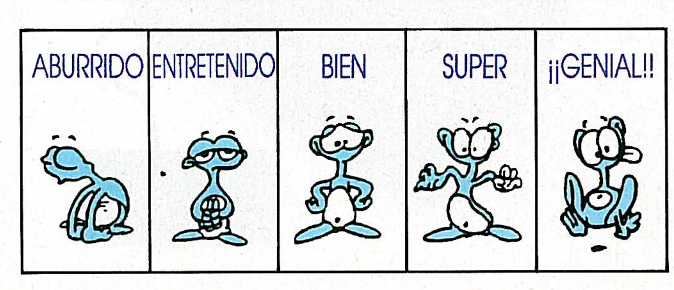
Mega Dossiers

Zapping

Previews

Secciones

CALIFICACION DE LOS JUEGOS



Encontrarás la calificación de los grafismos, sonido, animación y manejabilidad de todos los juegos según la escala de valores de la izquierda.

NOTI



Además es un televisor...

Como lo oyes. La **Game Gear** se puede convertir en un fantástico televisor portátil a todo color. Para ello puedes adquirir el adaptador de televisor que ha lanzado **SEGA**, con un precio de **13.900 Ptas**.

Este pequeño aparato se conecta directamente a la ranura en la que se insertan los cartuchos de juegos, así de fácil. Y, a partir de ese momento, podrás ver con toda claridad tus programas preferidos.

La **Game Gear** se convierte, de esta forma, en un complemento ideal para tus ratos de ocio y entretenimiento. El adaptador tiene su propia antena, un selector de bandas para que puedas ver todos los canales, entrada de vídeo, indicador de canales y control de ajuste de color.

La cónsola portátil a color Game Gear se convierte gracias a un exclusivo adaptador, en un pequeño televisor de gran calidad.

La Master System a precios de bomba

Si no tienes una consola **SEGA - Master System II**, es porque no te has enterado de su nuevo precio. Esta consola tiene la más amplia colección de juegos del mercado, y con su tecnología de **8 bits** te ofrece una calidad de juego muy elevada. Prestaciones a las que ahora es más barato acceder, ya que podrás por **9.900 Ptas**.



La opción doméstica de 8 bits de SEGA es la Master System II, para la que existen más de 150 títulos de videojuegos disponibles en el mercado.



El futuro de SEGA



En los próximos meses verás una gran cantidad de nuevos productos que podrás emplear con tu cónsola **SEGA**. Sistemas que harán que tus juegos adquieran mayor vistosidad y rapidez, a la vez que aumentas la jugabilidad y la emoción.

Uno de los más vistosos anuncios será el sistema CD-ROM (Mega CD) que ya se está comercializando en otros países, y que para después del verano podremos encontrar en el nuestro. Este sistema, utilizará discos compactos para sustituir a los cartuchos, ofreciéndote una calidad de imagen y realismo como no podías soñar. El equipo estará disponible, eso si, únicamente para la **MegaDrive**, ya que su tecnología de **16 bits**, permitirá sacarle todo el partido posible.

Además, no te desconectes, ya que **SEGA** ha sido nombrada desarrolladora oficial del video juego que tomará como base los Juegos Olímpicos que se celebrarán en Barcelona. Pronto podrás codearte con los mejores atletas del mundo y demostrar cúal es tu valía.

La SEGA MegaDrive es la única consola doméstica de videojuegos de 16 bits que existe en la actualidad en el mercado español.

SHADOW

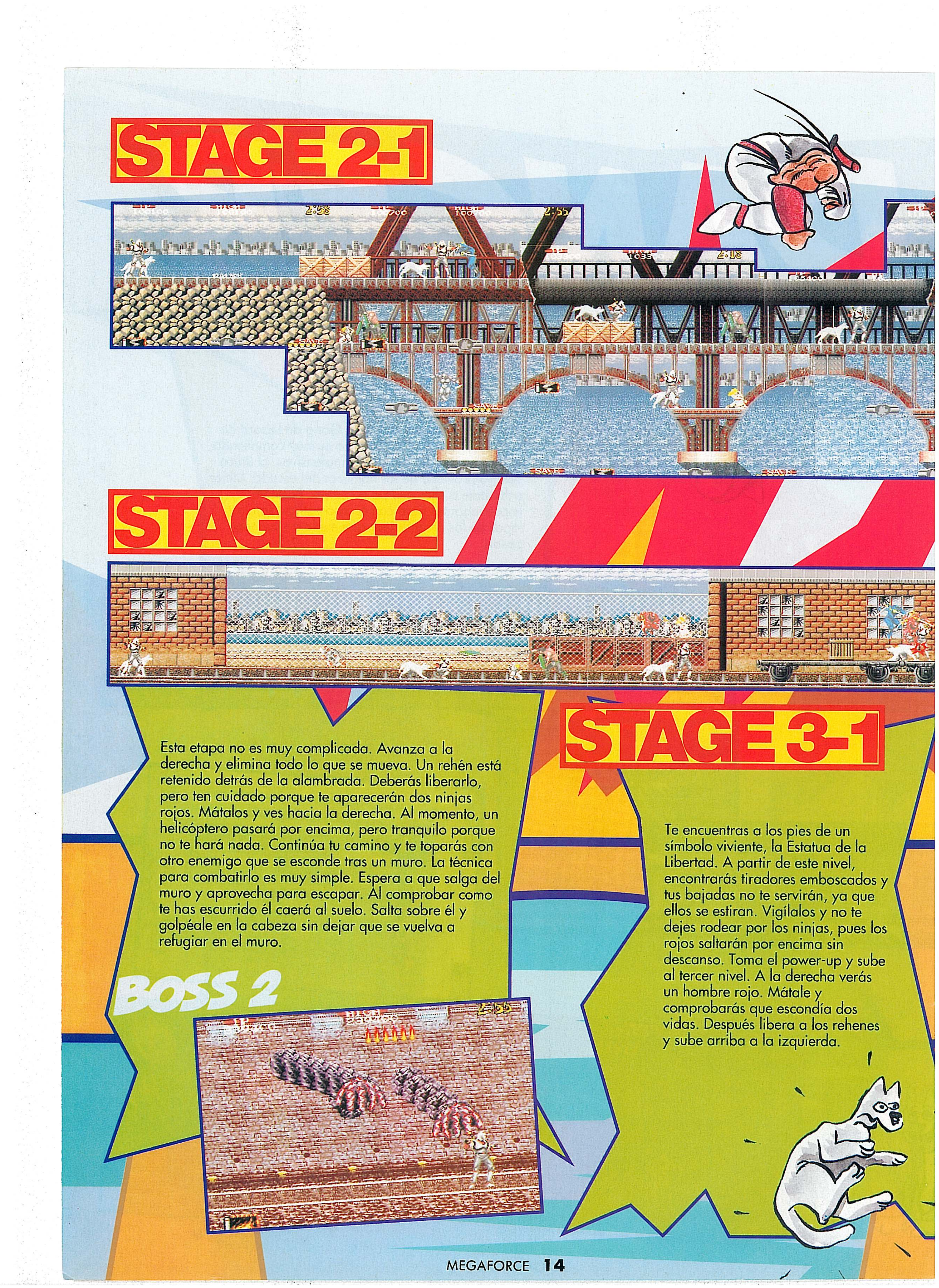
La noche es sombría y oscura. En la penumbra, verás que tu camino no se encuentra muy claro. Algo o alguien te amenaza... Así es. De un salto evitarás al shuriken que te envía un mensaje: "Nueva York será destruida esta tarde"; y una marca "El Gang de los Lezards". Tu respuesta tiene que ser inmediata. !No puedes perder ni un minuto, Joe Musashi¡

STAGE 1-2



Esta etapa es de las más inestables. Vigila las rocas que caen por oleadas de 5 ó 6. Los diferentes enemigos no entrañan mucho problema. Los hombres rojos surgirán de los cristales y se meterán bolas que te atacarán. El suelo se abrirá y en esta hendidura encontrarás una vida. Para atraparla, será necesario que te coloques detrás de la segunda piedra a la derecha. Justo encima se encuentra un hombre rojo, mátalo, la vida se encuentra detrás. La salida está justo detrás, con un enemigo muy belicoso que te espera. Para combatirle, tendrás que evitar las piedras que te lanza. Después de saltar, dale en la cabeza y repite la operación hasta que le mates.


DANCER
MEGADRIVE
STAGE 1-1
La ciudad está en llamas y el Gang de Lezard ha cogido rehenes. Esta etapa no es muy complicada, los enemigos son raros pero inofensivos. El único peligro proviene de los hombres del escudo. Mejor, enfréntate a ellos cuerpo a cuerpo. Bastante impresionantes pero con escaso peligro son las tapas de las alcantarillas que explotan cuando pasas.
BONUS STAGE
BOSS 1



STAGE 2-1

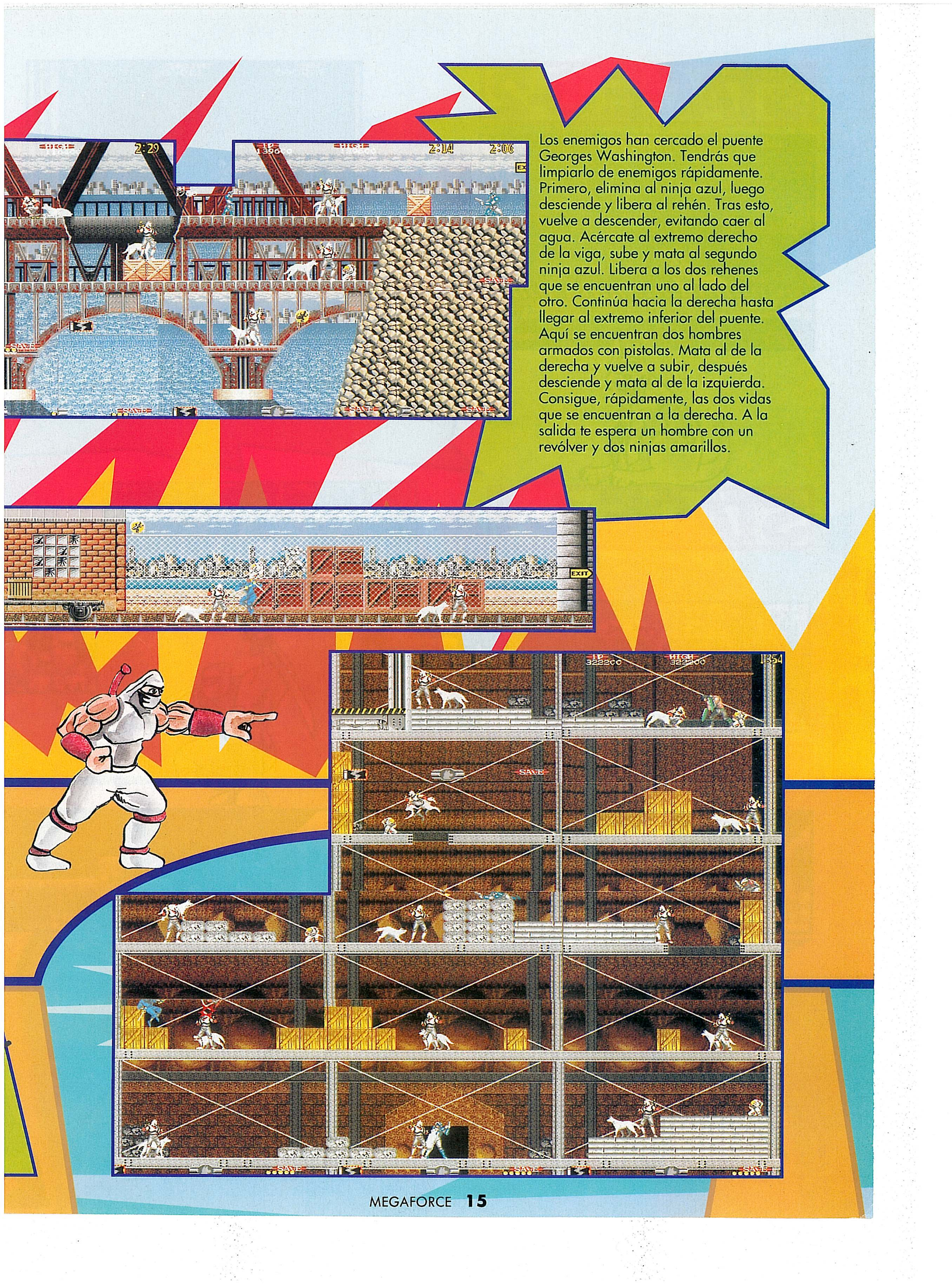
STAGE 2-2

Esta etapa no es muy complicada. Avanza a la derecha y elimina todo lo que se mueva. Un rehén está retenido detrás de la alambrada. Deberás liberarlo, pero ten cuidado porque te aparecerán dos ninjas rojos. Mátalos y ves hacia la derecha. Al momento, un helicóptero pasará por encima, pero tranquilo porque no te hará nada. Continúa tu camino y te toparás con otro enemigo que se esconde tras un muro. La técnica para combatirlo es muy simple. Espera a que salga del muro y aprovecha para escapar. Al comprobar como te has escurrido él caerá al suelo. Salta sobre él y golpéale en la cabeza sin dejar que se vuelva a refugiar en el muro.

BOSS 2

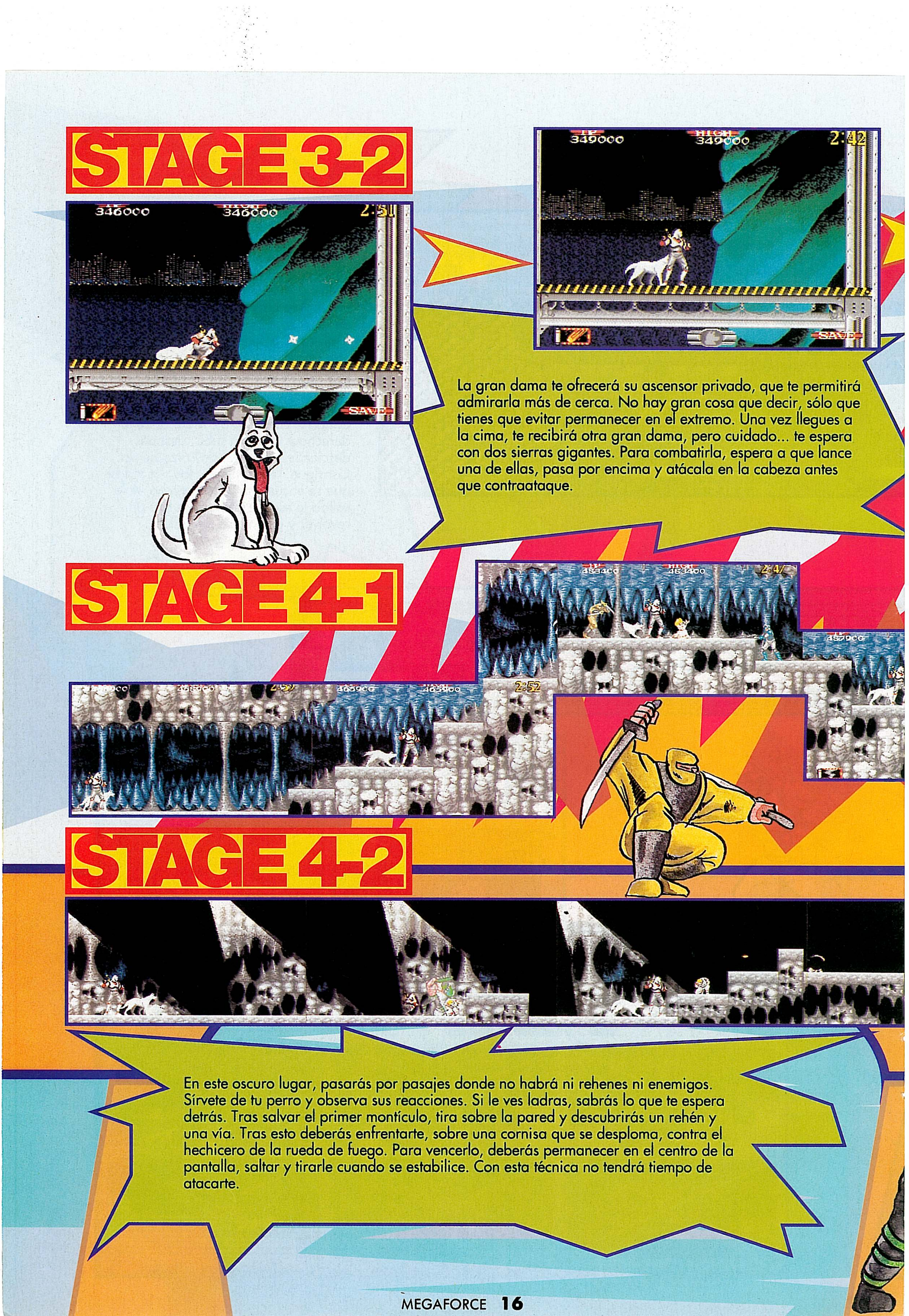
STAGE 3-1

Te encuentras a los pies de un símbolo viviente, la Estatua de la Libertad. A partir de este nivel, encontrarás tiradores emboscados y tus bajadas no te servirán, ya que ellos se estiran. Vigílalos y no te dejes rodear por los ninjas, pues los rojos saltarán por encima sin descanso. Toma el power-up y sube al tercer nivel. A la derecha verás un hombre rojo. Mátale y comprobarás que escondía dos vidas. Después libera a los rehenes y sube arriba a la izquierda.



Los enemigos han cercado el puente Georges Washington. Tendrás que limpiarlo de enemigos rápidamente. Primero, elimina al ninja azul, luego desciende y libera al rehén. Tras esto, vuelve a descender, evitando caer al agua. Acércate al extremo derecho de la viga, sube y mata al segundo ninja azul. Libera a los dos rehenes que se encuentran uno al lado del otro. Continúa hacia la derecha hasta llegar al extremo inferior del puente. Aquí se encuentran dos hombres armados con pistolas. Mata al de la derecha y vuelve a subir, después desciende y mata al de la izquierda. Consigue, rápidamente, las dos vidas que se encuentran a la derecha. A la salida te espera un hombre con un revólver y dos ninjas amarillos.

STAGE 3-2



La gran dama te ofrecerá su ascensor privado, que te permitirá admirarla más de cerca. No hay gran cosa que decir, sólo que tienes que evitar permanecer en el extremo. Una vez llegues a la cima, te recibirá otra gran dama, pero cuidado... te espera con dos sierras gigantes. Para combatirla, espera a que lance una de ellas, pasa por encima y atácala en la cabeza antes que contraataque.

STAGE 4-1

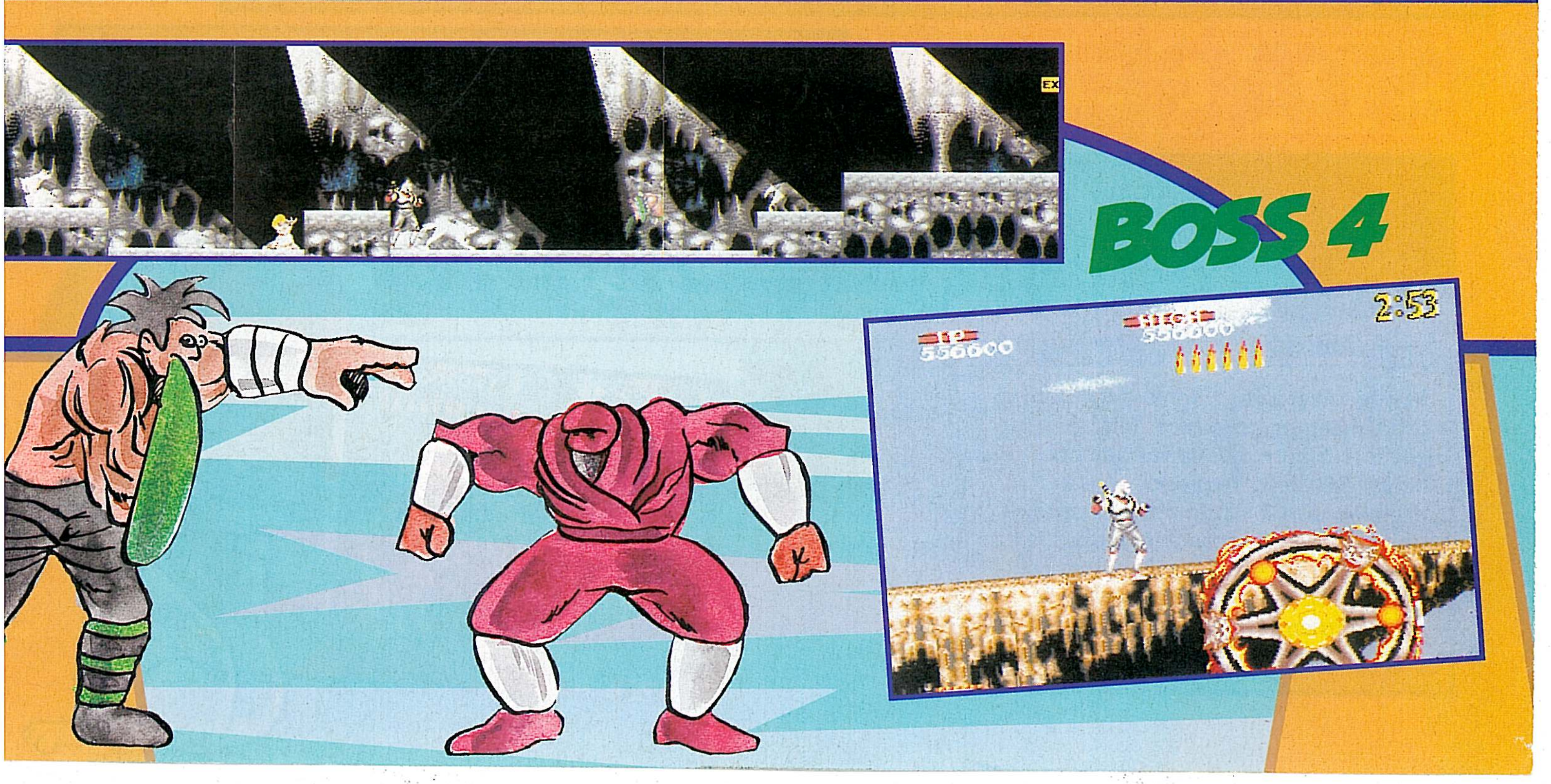
STAGE 4-2

En este oscuro lugar, pasarás por pasajes donde no habrá ni rehenes ni enemigos. Sírvete de tu perro y observa sus reacciones. Si le ves ladras, sabrás lo que te espera detrás. Tras salvar el primer montículo, tira sobre la pared y descubrirás un rehén y una vía. Tras esto deberás enfrentarte, sobre una cornisa que se desploma, contra el hechicero de la rueda de fuego. Para vencerlo, deberás permanecer en el centro de la pantalla, saltar y tirarle cuando se estabilice. Con esta técnica no tendrá tiempo de atacarte.

BOSS 3

Ahora estás en las catacumbas. Justo detrás del segundo rehén se encuentra un tirador que te apunta a las piernas. Salta antes que la bala te alcance, después encuentra y mata al ninja amarillo, si es que no lo has hecho ya. Libera al tercer rehén. Detrás de ti al ras del suelo verás un bonus. Esta es la salida.

BOSS 4



STAGE 5-1

Esta sala cuenta con dos tiradores emboscados, pero fácil de pasar. Observa y busca un sitio donde refugiarte.



STAGE 5-2

Esta etapa es muy corta. Te tendrás que enfrentar a los hombres rojos, que aparecerán todos a la vez. Pero no te dejes sorprender.



STAGE 5-3

En esta etapa sólo aparecen por un sitio. Se trata de los hombres radioactivos, que te matarán con un simple roce si te acercas a ellos.



STAGE 5-4

Es alucinante. Aparecen toda una escuadra de ninjas que te caerán encima a la vez. Si no quieres que te agobien, utiliza al perro para que se ocupe de alguno.



STAGE 5-5

Aquí te enfrentarás con los mayores mercenarios del Japón: los ninjas negros. Para tu información, tienes que saber que ellos poseen todas las técnicas de ataque de los otros ninjas. Para matarlos espe-



THE END

ra a la tercera vez. Pronto aparecerá el gran enemigo, pero antes tendrás que eliminar a los ninjas grises que ha hecho aparecer. Tras esto, el gran enemigo abrirá su cráneo y lanzará bolas de fuego. Escóndete hasta que las llamas caigan y luego salta y toma un shuriken en el punto brillante que se encuentra en el centro de la columna de fuego. ¿Salvarás Nueva York a tiempo?

LAST BOSS

TU ERES PROTAGONISTA



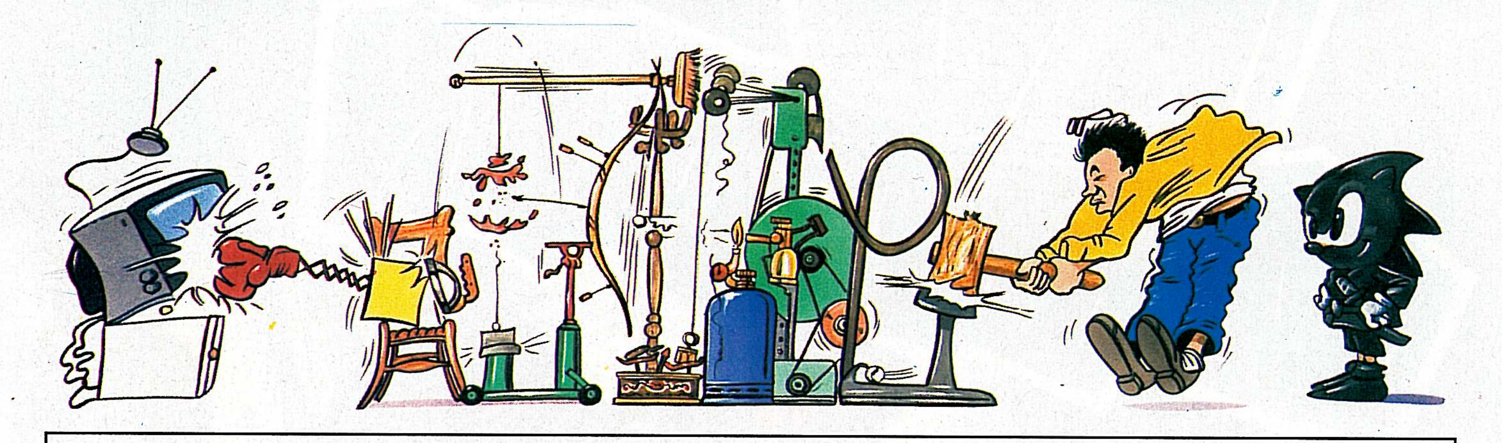
EUROCOM ADVERTISING

En Kid Chameleon, el personaje central de la historia eres tú mismo.
Un veterano consolero atrapado en una Mega Aventura con 1850 pantallas y más de 100 niveles de dificultad.
Para escapar, deberas cambiar tus vaqueros y la chupa de cuero por mortíferos disfraces: de Caballero andante, Samurai, Tanque, Rinoceronte cabreado o vestido como el Asesino de Viernes 13 , entre otros.
Una colección total de divertidos atuendos que te darán poderes alucinantes para completar tu misión. ¡ No puedes perdértelo !.

Vive una Aventura

SEGA

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



MEGADRIVE

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

ROUND 3: SPLASHY SEA

Este es un buen nivel para servirse del Pedicóptero. Vuela a lo largo, dispara sobre las burbujas y los cofres, pero no toques nada aparte del dinero o perderás el Pedicóptero.

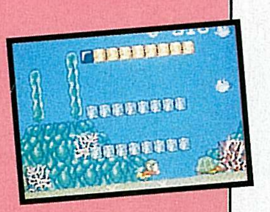
No hay nivel escondido

ROUND 4: El desierto del escorpión

En este nivel no tienes tiendas. Es sólo un buen nivel para aprender a utilizar el Pedicóptero. Sin embargo, encontrarás mucho dinero escondido alrededor tuyo.

ROUND 5: La pirámide

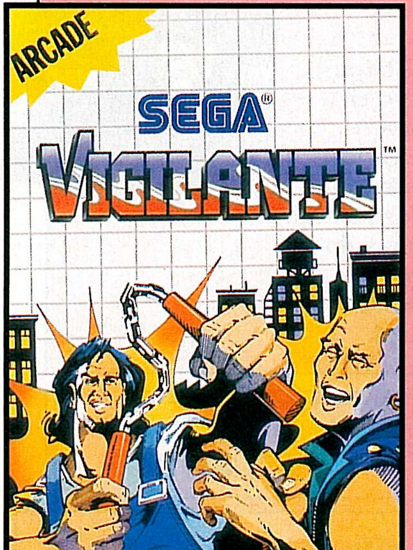
En este nivel recibirás Tokens por todos los cofres de tesoros. Vigila que tienes que estar bien equipado antes de tomar a la princesa.



Para luchar con el Token, observa con atención. Cuando el ordenador comience a hablar, haz tu elección sobre alguna cosa que la haga perder. Si no tienes el Necklace, empuja continuamente sobre la parte de abajo del control de dirección y la mayor parte del tiempo la combatirás o la sujetarás. Tratará de engañarte. Si te cuenta que todavía no está preparado, y te pregunta si deseas jugar otra vez, responde NO.

MASTER SYSTEM

VIGILANTE



Para obtener el Select Round, en la página de presentación del juego, presiona sobre la caja de diálogo Arriba-Izquierda, después presiona el botón 1.



MEGADRIVE

SUPER THUNDER BLADE



ROUND 1: La ciudad

Balancéate haciendo un ocho alrededor del sol, justo después que hayas evitado un árbol o un inmueble.
Para destruir los blindados, tienes que estar completamente al lado derecho de la pantalla y espera a que el blindado aparezca. Cuando esté totalmente visible, da la vuelta alrededor de la pantalla y dispara a tu enemigo hasta que quede totalmente destruido.
Para destruir el portaaviones, balancéate a lo largo del puente y destruye los cañones y los aviones que se aproximan.

MASTER SYSTEM

CYBORG HUNTER



Cuando encuentres una pastilla de energía tómala, después entra por la puerta más próxima. Vuelve a salir y toma la pastilla que se encuentra allí nuevamente. Repite esta operación todas las veces que sean necesarias hasta que estés repleto de energía. Haz lo mismo para las pastillas de fuerza física y las bombas.

GAME GEAR

MICKEY MOUSE Castle of illusion



En el mundo de los juguetes, después de pasar a los hombres que tiran balas del cielo y después de descender por la escalera, salta hacia la derecha en el muro. Llegarás a un pasaje secreto. En la primera piedra, después de salir del muro, hay un cofre escondido que contiene una vida. No lo abras. Llévalo contigo, sal del pasaje secreto y desciende por la pendiente a la izquierda, evitando el peón. Cuando llegues a un pequeño pasaje, abre el cofre, toma la vida y sube por la escalera situada a la derecha. Si vuelves al pasaje secreto encontrarás otro cofre que puedes coger. Repite esta operación todas las veces que quieras. Cuando veas que ya no tienes tiempo para repetir la operación, déjate matar en el pequeño pasaje para que después puedas tomar otra vida. Si lo haces bien podrás conseguir hasta 99 vidas.

Cuando llegues a casa del hechicero, toma la linterna y arroja a la izquierda de la pantalla. Después sube hacia arriba, a la izquierda de la pantalla y te encontrarás fuera de la puerta de balas de fuego. Cuando el hechicero vuelva, salta sobre él y vuelve a lo alto a la izquierda de la pantalla. Repite esta operación tantas veces como sea necesario para vencer al hechicero.

MEGADRIVE

TRUXTON

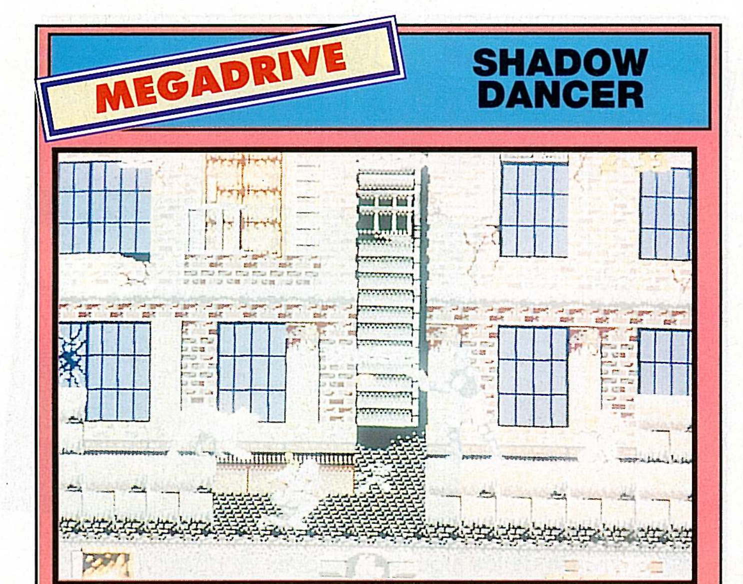


Vidas escondidas:

Durante el juego, podrás ver sobre la pantalla un objeto oval con tres pequeños círculos encima. Mira bien el color (círculos rojos: Power Shot, círculos verdes: Rayons Truxton, círculos azules: Láser Electrique), cuando los dispares te aparecerán una o dos vidas extras.



MEGADRIVE — SHADOW DANCER

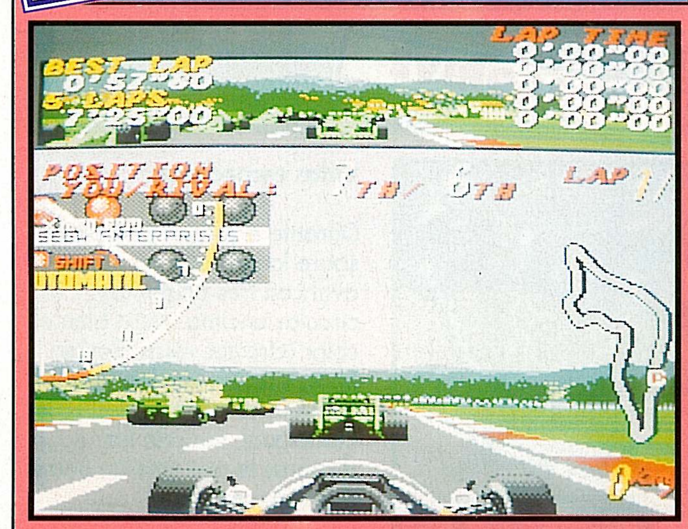


Sobre la pantalla titular, empuja sobre los tres botones, así como sobre START, entonces verás START, OPTIONS, PRACTICE.
Puede elegir cualquier etapa, pero no combatirás con el gran enemigo hasta el final del nivel.

MASTER SYSTEM — AZTEC ADVENTURE

Para acceder al Sound Test, empuja sobre el botón 1. Tendrás una pantalla con dos ARCS EN CIEL, figuras y nombres. Mientras que las figuras se encuentren en la pantalla, ve hacia la izquierda una vez, después a la derecha 20 veces. Si has realizado esto correctamente, la cabeza de Nino aparecerá a la derecha del ARC en CIEL, arriba, hay un cuadrado donde podrás elegir melodías del 1 al 7.

MEGADRIVE — SUPER MONACO GP



Curso 7: primer año con el coche de la serie Maddona

0B9F G635 100D 0000
000G HH03 4527 89AC
B6DEF810 1000 0080
0000 0000 7100 D9D9

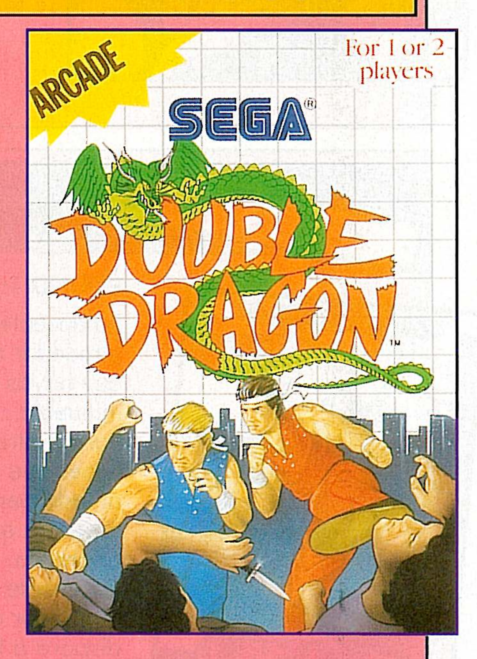
MASTER SYSTEM — ALEX KIDD In Miracle World

BONUS ROUND



Cuando llegues al primer Octopus, eleva los tentáculos o compra el TALCUM POWDER y te volverás invencible, después golpea en la figura dos veces.Pon el vientre de Alex sobre el cofre y desplázate hacia de izquierda a derecha, pulsando sobre BAS, sobre el adoquín direccional, hasta que te encuentres bajo tierra en el Bonus Round.

MASTER SYSTEM — DOUBLE DRAGON



En el segundo y tercer nivel, hay precipicios que hacen caer a tus enemigos, neutralízalos para siempre. Método: en el primero, segundo y tercer nivel las vidas son infinitas. Colócate al borde del precipicio y déjate golpear. El enemigo te inten-tará pasar y enton-ces podrás hacerlo caer de una buena patada. Para los enemigos que caen en tierra, tendrás que darles dos bue-nas patadas antes de aplicar este truco. Para los gigantes, este truco no es válido. Tienes que colocarlo en una posición idónea para que puedas hacerlo caer.

GAME GEAR — OUT RUN

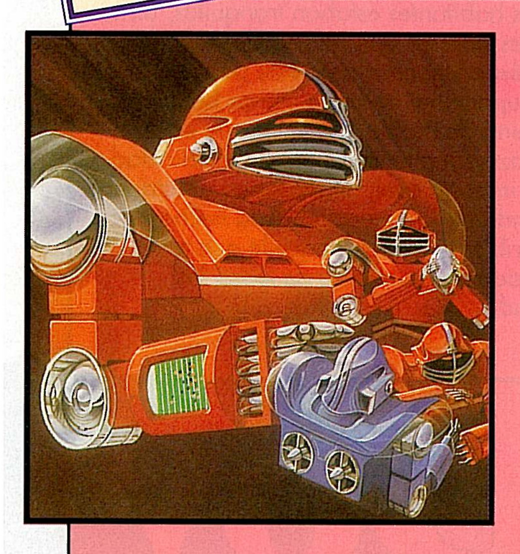


Durante la pantalla de presentación, podrás obtener tiempos infinitos. Pulsa el botón 1, sobre el botón 2 y sobre STAR. Esta pequeña astucia no funciona en el modo Versus.

MASTER SYSTEM — BLADE EAGLE 3-D

Cuando al principio del juego aparezca BLADE EAGLE, pon el botón dirideccional abajo. Haz una rotación hacia la izquierda. Esta rotación debe ser completa para terminar de nuevo abajo. Si lo has hecho correctamente, aparecerá a la derecha de la palabra EAGLE una selección de niveles del 0 al 8.

MEGADRIVE — CYBERBALL



Para comenzar, introduce el código: P8BX BRUS ODLI. Tendrás 926.800 dólares. Aprovecha para comprar un "quaterback" por 900.000 dólares. Así estarás en ataque. Haz el paso a quaterback y ya podrás subir sin necesidad de tomar la bola, ya que tu quaterback es más grande, rápido y manejable que el resto de los robots. Así conseguirás ganar sin problemas.

MEGADRIVE — ALTERED BEAST



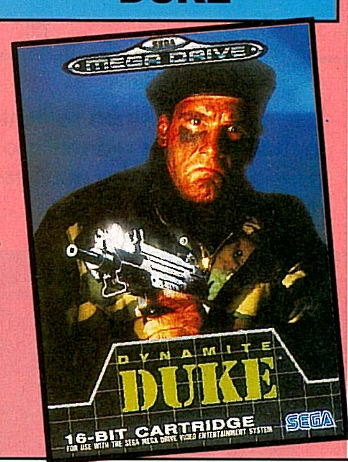
Si llegas al fatídico Game Over, aprieta el botón A y al mismo tiempo STAR.

MEGADRIVE — GHOSTBUSTERS

He aquí un truco para destruir al monstruo del final del nivel del castillo. Será suficiente con permanecer estirado y dispararle arriba, hasta que abra la boca, pero siempre evitando las plantas carnívoras. Para que esta técnica pueda funcionar, es necesario al menos poseer el repetidor de tres voces o el proyectil de balas.

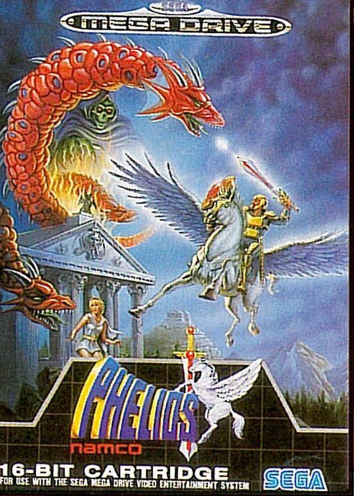
MEGADRIVE — DYNAMITE DUKE

MISION EN EL BOSQUE

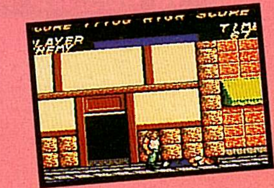


Hay una vida suplementaria que recuperar.
Destruye los carros blindados y los helicópteros hasta que la torreta del cañón esté sobre el puente. Tira hasta que explote. Lo mejor es utilizar la dinamita.

MEGADRIVE — PHELIOS



Cuando aparezca en la pantalla "CHAPTER 1, DEVIL IN DIROS" presiona en este orden los botones: C, A, B, A, C, A, B, A. Así, tendrás nueve vidas en lugar de tres.



WONDE

Wonder Boy in

La vida transcurre apaciblemente en el mundo de Monster World, el sol ilumina con sus rayos resplandecientes su dulce y bello país. Los habitantes estaban tranquilos, atrás quedaban las múltiples guerras que habían destrozado sus vidas. Shion, el héroe legendario de este país, se dedicaba ahora a ocupaciones un poco menos belicosas. Su gran amiga, la Reina de Pécilia, pensaba que esta tranquilidad y esta paz serían eternas. Todo era felicidad, hasta que un día, no importa cual, un monstruo al azar vino de lo más profundo de la oscuridad de la noche y comenzó, con sus terribles guerreros, aquello que tan olvidado había quedado en las mentes de todos los vecinos de la localidad.

Este monstruo estaba sediento de sangre y poder. Sólo tenía un pensamiento, hacer de este maravilloso país, un lugar de desolación y caos. La reina desesperada por las acciones de estas inmundas criaturas hizo llamar de nuevo a su héroe, Shion...

Con todo el coraje con que era conocido, Shion aceptó la pesada tarea. No permitía que ninguna mujer, niño o cualquier otra especie viviente se encontrará en la esclavitud. Desde los anuncios de la terrible nueva, su sangre hervía de indignación. Una bella mañana de verano partió llevando como única arma una corta espada, aquella que antaño le había salvado tantas veces la vida



RBOY 5

MEGADRIVE



Monster World

Tú, incansable lector de MegaForce, deberás echarle mucho valor para vencer sin miedo a estos terribles enemigos que habitan en este magnífico juego. Estoy seguro que descubrirás el final de esta aventura y llegado este sagrado momento tendrás una agradable sorpresa. ¡Comprendes!

Good luck !

ALGUNOS CONSEJOS:

- Cuando encuentres un albergue, entra dentro y utiliza algún dinero suelto para salvaguardarte. No se sabe nunca lo que puede ocurrir durante el juego.

- Es requerimiento obligatorio que compres todas las armas, objetos o pociones en las ciudades. Te servirán en las diferentes fases del juego. No vaciles en realizar idas y vueltas, de forma que consigas sustanciales ganancias económicas en oro a fin de adquirir accesorios del equipo.

- Toma siempre las mejores armas. Te costarán un poco más caras que las otras, pero su efecto de destrucción es diez veces superior a esas armas de pacotilla que puedes adquirir por dos duros.

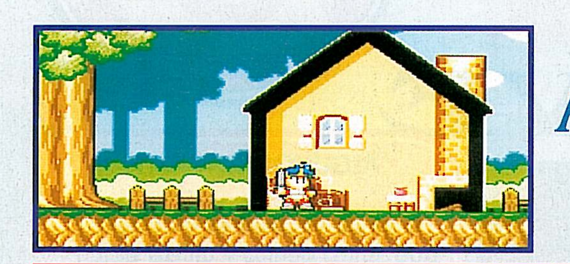
- Todos los personajes amigables que encuentres durante el juego podrán darte consejos y pistas muy valiosas. No vaciles en preguntar, te dirán cosas muy útiles, incluso una frase que parezca sin importancia en un momento dado, podrá ser trascendente más tarde para salvar la vida.

- Reúne todos los objetos que puedas.

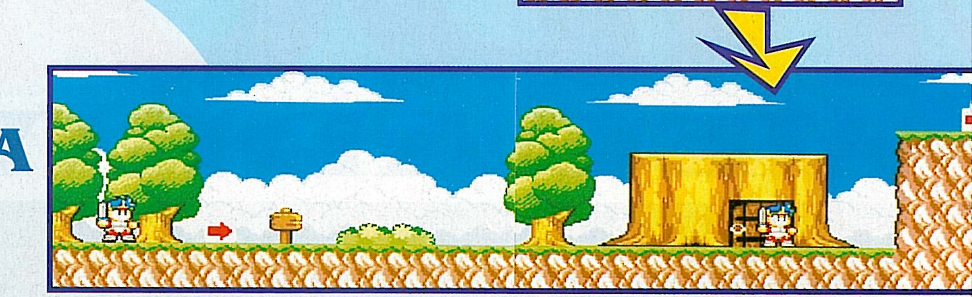
- Registra por todos lados a fin que puedas descubrir los objetos, armas, cofres, así como piezas escondidas en el suelo.

- Al principio de tu aventura, no tendrás más que tres corazones de vida. No te preocupes conseguirás más en numerosos cofres que te encuentres en tu recorrido, así como en los pasajes secretos.

SALIDA

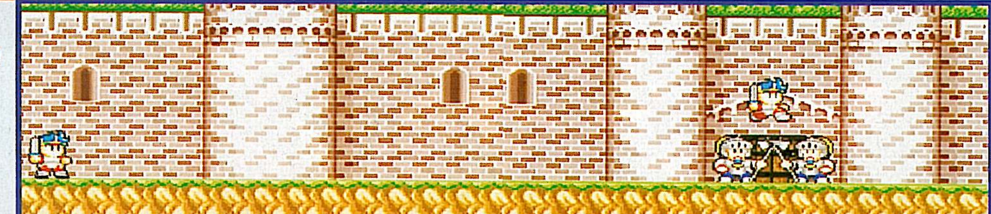


A

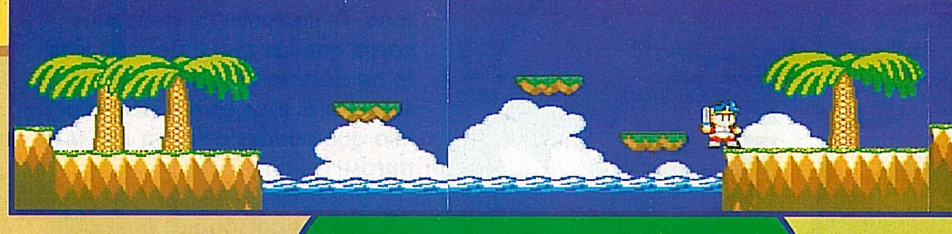


CASTILLO



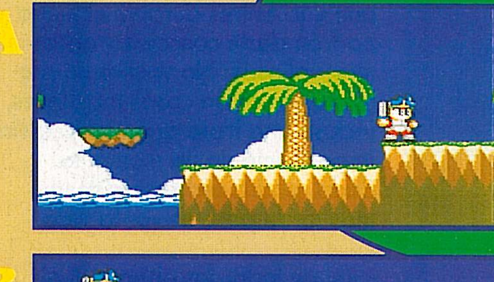


MAR DE LOS CAMPEONES



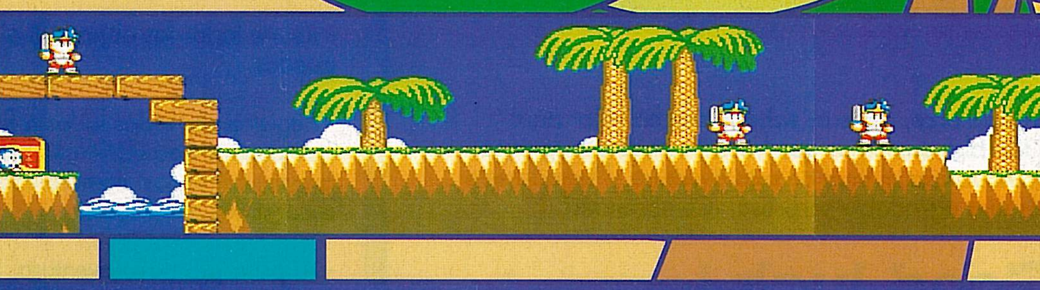


A



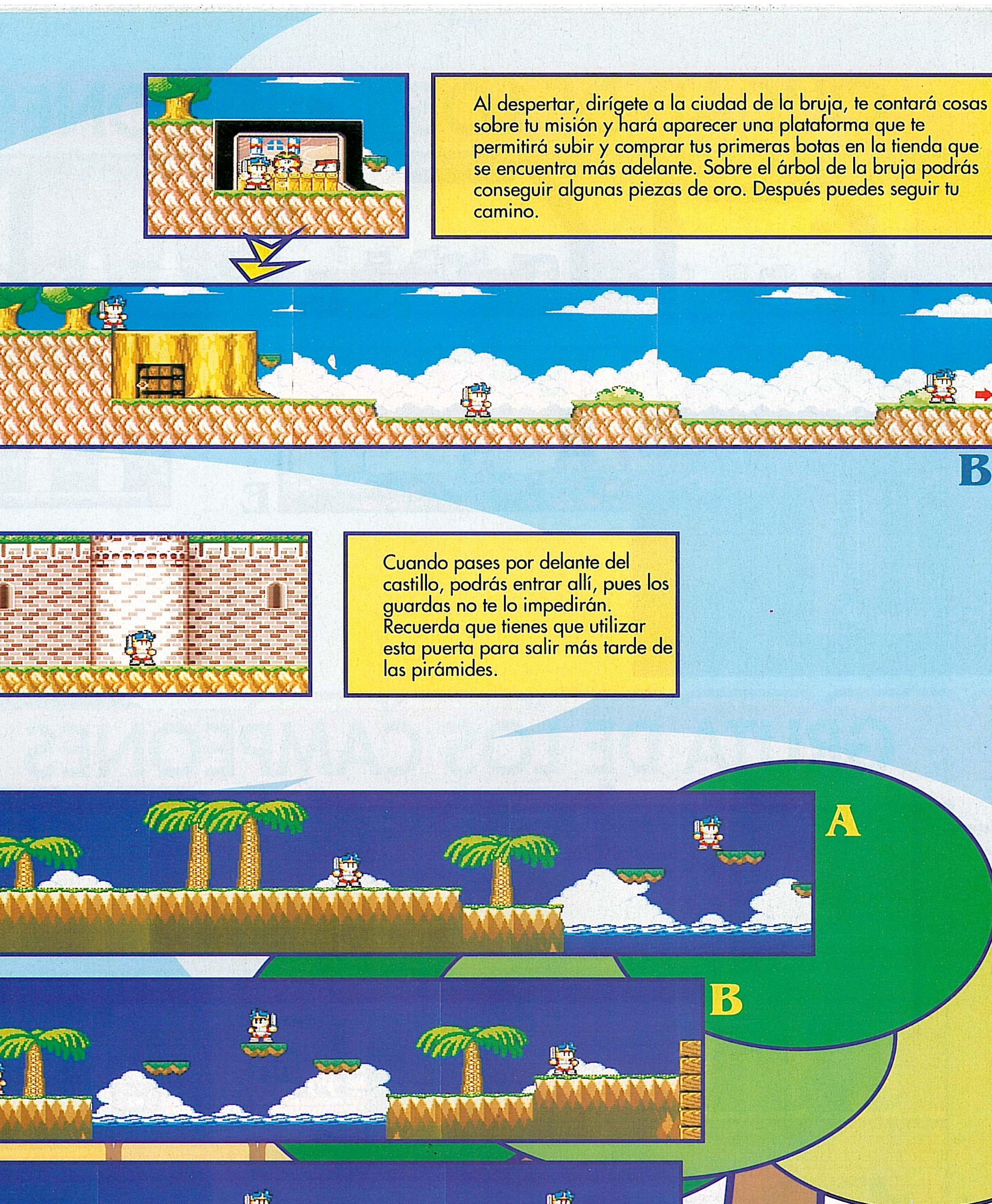


B



C





Al despertar, dirígete a la ciudad de la bruja, te contará cosas sobre tu misión y hará aparecer una plataforma que te permitirá subir y comprar tus primeras botas en la tienda que se encuentra más adelante. Sobre el árbol de la bruja podrás conseguir algunas piezas de oro. Después puedes seguir tu camino.

Cuando pases por delante del castillo, podrás entrar allí, pues los guardas no te lo impedirán. Recuerda que tienes que utilizar esta puerta para salir más tarde de las pirámides.

Deberás contar con pequeños botes para pasar las innumerables plataformas que se encuentran diseminadas en este nivel. Llegarás a un pasaje que te rebotará al principio, pero que es mucho más fácil que ir por el aire. Verás el letrero de fin, pero no podrás acceder allí. El acantilado está muy alto. Salta sobre el extraño animal rosa que brota del agua y cuando estés sobre él, aparecerá sobre las aguas y te servirá de puente para atravesar el pasaje.

CIUDAD DE LOS CAMPEONES



GRUTA DE LOS CAMPEONES

BOSS 1

Podrás discutir y comprar diferentes armas y pociones. Enseguida colócate entre dos estatuas, en el medio de la ciudad y dirige tu cestita hacia arriba. Con estupefacción, verás como Shion se propulsa a la velocidad de la luz a las nubes.

A







PALACIO DE LAS NUBES

E



Tienes que ir a la derecha a visitar a la buena hada Elleanoraque te confiará una de sus más fieles confidencias, que te ayudará durante tu aventura en la gruta.

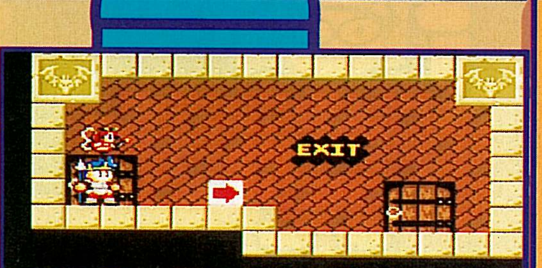
Antes de llegar allí, harás una corta etapa en el bosque, dónde podrás recuperar algunas piezas y cortar algunos cepos. Vuelve a la gruta y al fondo encontrarás una ocarina. Cuando tengas este instrumento en tu poder, vuelve a la ciudad a ver a Sonia que te explicará como servirte de este instrumento.



COMO SERVIRSE DE LA OCARINA:

Para las puertas sobre las que se encuentra una nota verde, haz: A, C, C, A, B, A, B. Para las que tienen una nota roja: A, B, C, B, C, A, B. Y, para las azules: B, A, B, A, B, C, B. Una vez realizado este ejercicio de música, vuelve a la gruta para tocar delante de todas las puertas que serán selladas por notas de diferentes colores. En seguida encontrarás el primer enemigo: Un campeón gigante.





Para destruirle, es bastante simple y rápido: dale varios golpes en la cabeza pero durante mucho tiempo, pues te lanzará a su progenitor. Una vez vencido, se desglosará en una multitud de piezas y bolas de fuego muy útiles para los combates venideros. Vuelve a las nubes y esta vez, ve a la izquierda toma el pasaje que aparece en el árbol, y podrás recoger piezas de oro.

BASE DE LA TORRE FORTIFICADA

A



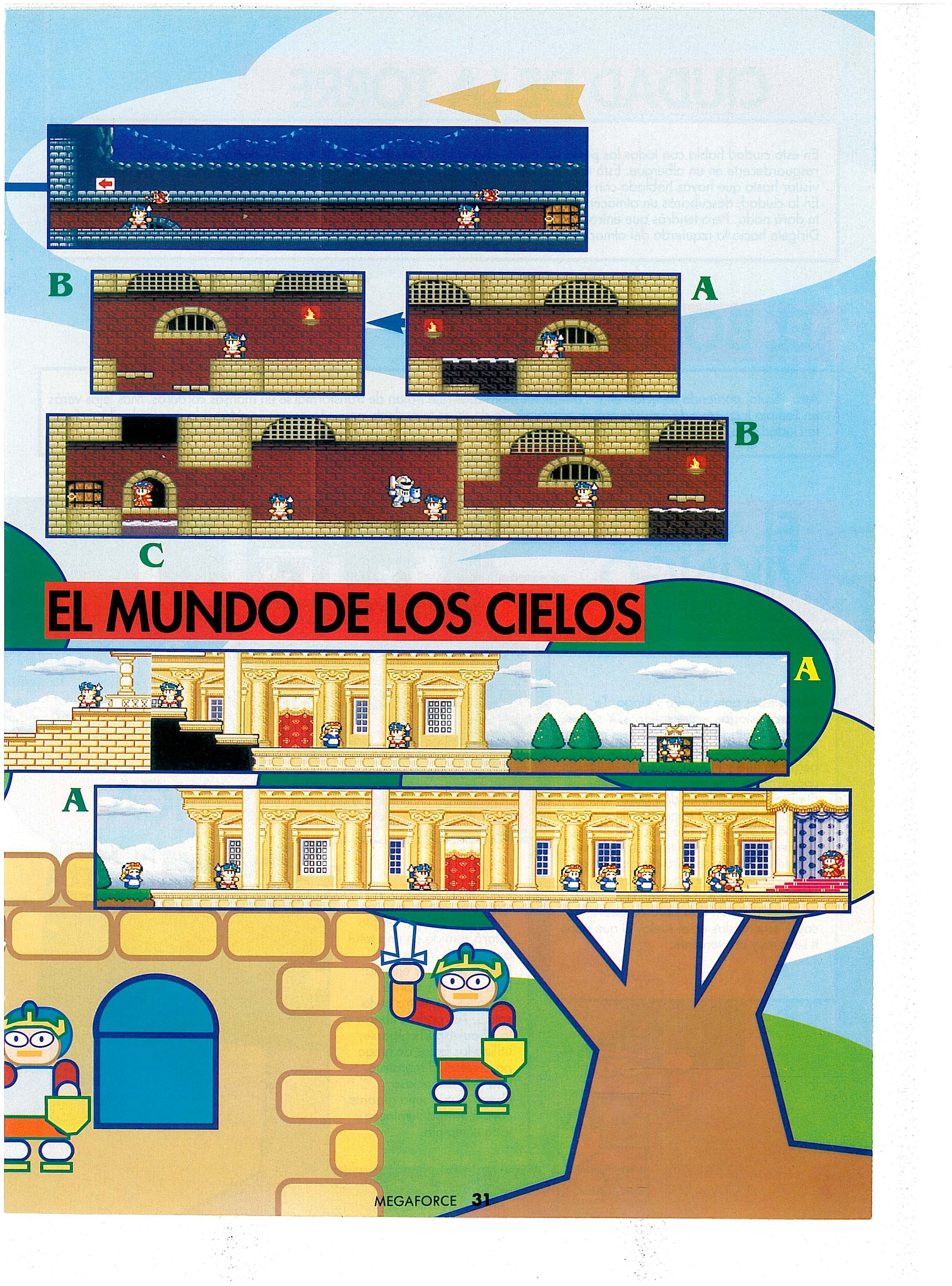
D

Llegarás a los basamentos de la torre… Al principio deberás ir a la izquierda. Hacia el medio, podrás descender por una escalera. Al fondo de éste, podrás descubrir un cofre que contiene un soberbio corazón de energía. Si continúas un poco más lejos a la derecha, te encontrarás bloqueado por una puerta cerrada herméticamente, pero que podrás abrir más tarde. Vuelve sobre tus pasos, de forma que te sitúes bajo la torre. Continúa tu camino a la izquierda. Mucho más lejos, llegarás a una pequeña pieza dónde un caballo azul te espera para que charles un rato con él. Detrás suyo verás a la pobre reina de los cielos, prisionera de un helado torrente. Pasa este obstáculo y libera a la reina. Ella te recompensará y te invitará a volverla a visitar en el reino de los cielos…

C

TORRE FORTIFICADA

Cuando salgas de la torre, encima tuyo se encuentra una puerta con acceso a la ciudad. No podrás abrirla en seguida pero estate seguro que se abrirá después cuando hayas dialogado con la reina. Sube a lo alto de la torre y ve hacia la reina que habrás liberado primero. Caminando, discute con todos los sirvientes que te encuentres, ellos te aportan pistas importantes. Después de tu entretenida conversación con la reina, vuelve a bajar hacia la puerta que estaba cerrada. Podrás entonces acceder a la ciudad de la torre. La ciudad de la torre:



EL MUNDO DE LOS CIELOS

CIUDAD DE LA TORRE

En esta ciudad habla con todas las personas que te encuentres, compra todas las armas y pociones que puedas. Piensa en resguardecerte en un albergue. Esto te puede dar fuerza. Hay también un almacén de armas, cerrado, que no podrás visitar hasta que hayas hablado con Poseidón.
En la ciudad, descubrirás un almacén secreto, disimúlalo bajo un espeso follaje. En su interior te espera un hombre que no te dará nada. Pero tendrás que entrar. Te dará un corazón a cambio de un diamante que tú habías encontrado en Egipto. Dirígete hacia la izquierda del almacén...

EL BOSQUE INCA

Atraviésalo, poniendo atención en los diferentes monstruos que tratan de transformarse en mansos corderos. Más lejos verás un Templo Inca cerrado, podrás entrar acompañado de un sorprendente pequeño campeón. Más a la izquierda, llegarás a la ciudad Inca, dónde podrás comprar diferentes cosas y pasar por un albergue. No te lo pases de largo.

EL VIEJO VIKINGO

C



B

D

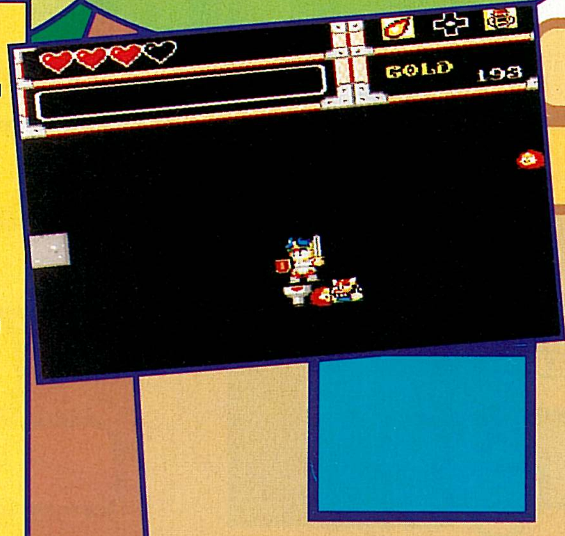


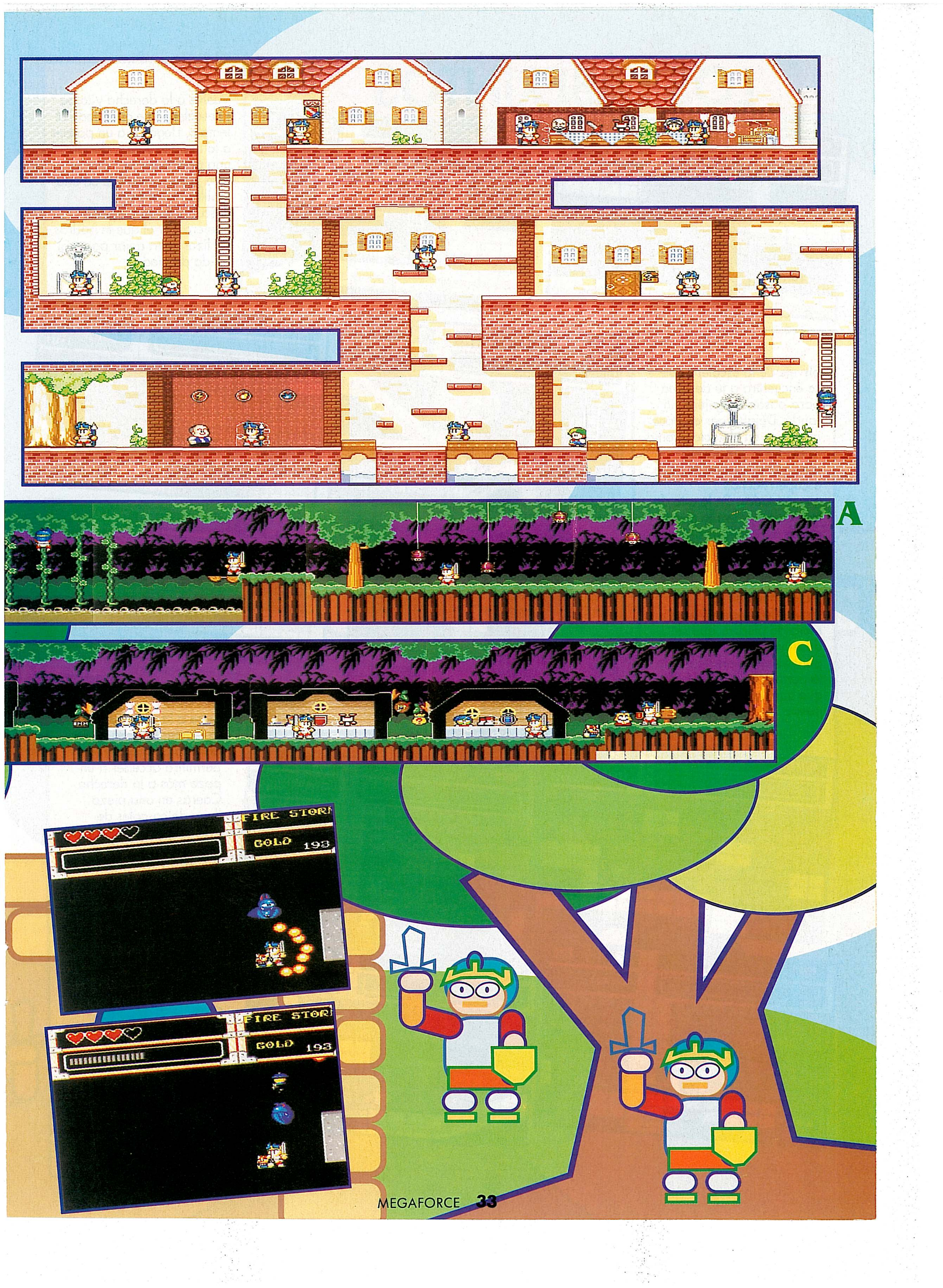
Ahora estás ante el viejo vikingo. Te contará historias, entre sollozos. Y si, los terribles caníbales de los bosques quieren preparar un soberbio filete con su pequeño hijo y te ha prometido entera cooperación si le salvas. Una vez liberes al niño, vuelve a la ciudad para hablar con la hermana del pequeño vikingo. Cuando hables con ella, te confiará a su pequeño hermano que te acompañará al templo Inca y conseguirá desplomar la puerta principal para que tu puedas entrar. Observa con cuidado a tu ilustre invitado, tiene un don para descubrir las cosas escondidas en el suelo, lo que para ti será muy conveniente.



EL TEMPLO INCA

Entra en el templo y ve a la izquierda (no te inquietes, en un principio el templo estará sumido en una total oscuridad). Verás un botón, salta por encima. Una puerta se abrirá delante tuyo, entra en la sala... Así podrás liberar a la Chauvesouris gigante, utiliza las bolas de fuego para rotar. El monstruo una vez esté ocioso, liberará una bujía gigante, cuya claridad iluminará todo el templo.




A
C
FIRE STORM
GOLD 193
FIRE STORM
GOLD 193

LOS LABERINTOS



Vuelve a la derecha y toma la escalera que desciende al templo. Llegarás a un pasaje a lo Indiana Jones, dónde una piedra correrá detrás tuyo para convertirte en una tortilla. Felizmente, descubrirás un pequeño agujero por el que te podrás deslizar para dejar pasar al vólido de piedra.

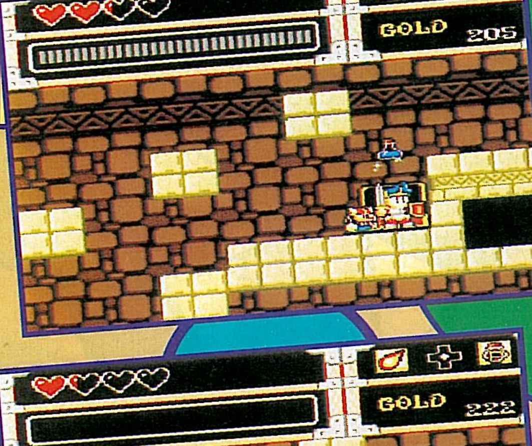
Sírvete de la escalera que se encuentra a tu derecha para pasar el agujero sin fondo. Déjate caer un poco más lejos en el vacío y toma la escalera, prestando atención a las estatuas que escupen flechas envenenadas. En lo alto de la escalera, abre la puerta que te teletransportará más abajo. Al llegar abre el cofre que se encuentra a la derecha, sube a las plataformas de la izquierda. Llegarás a un muro de piedras que se destruye, siempre y cuando pongas el pie encima. Esto te permitirá pulsar el botón que hará aparecer una puerta.

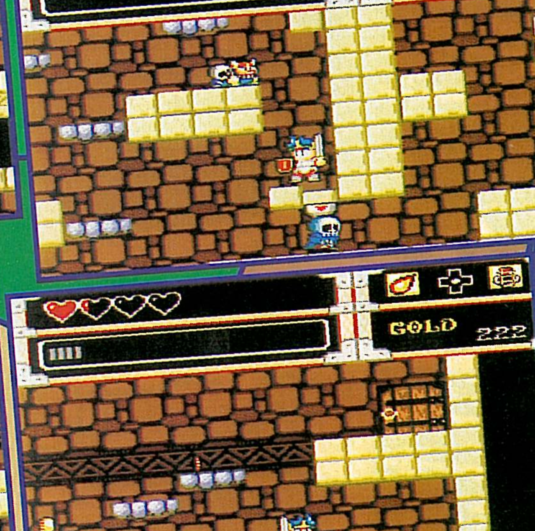




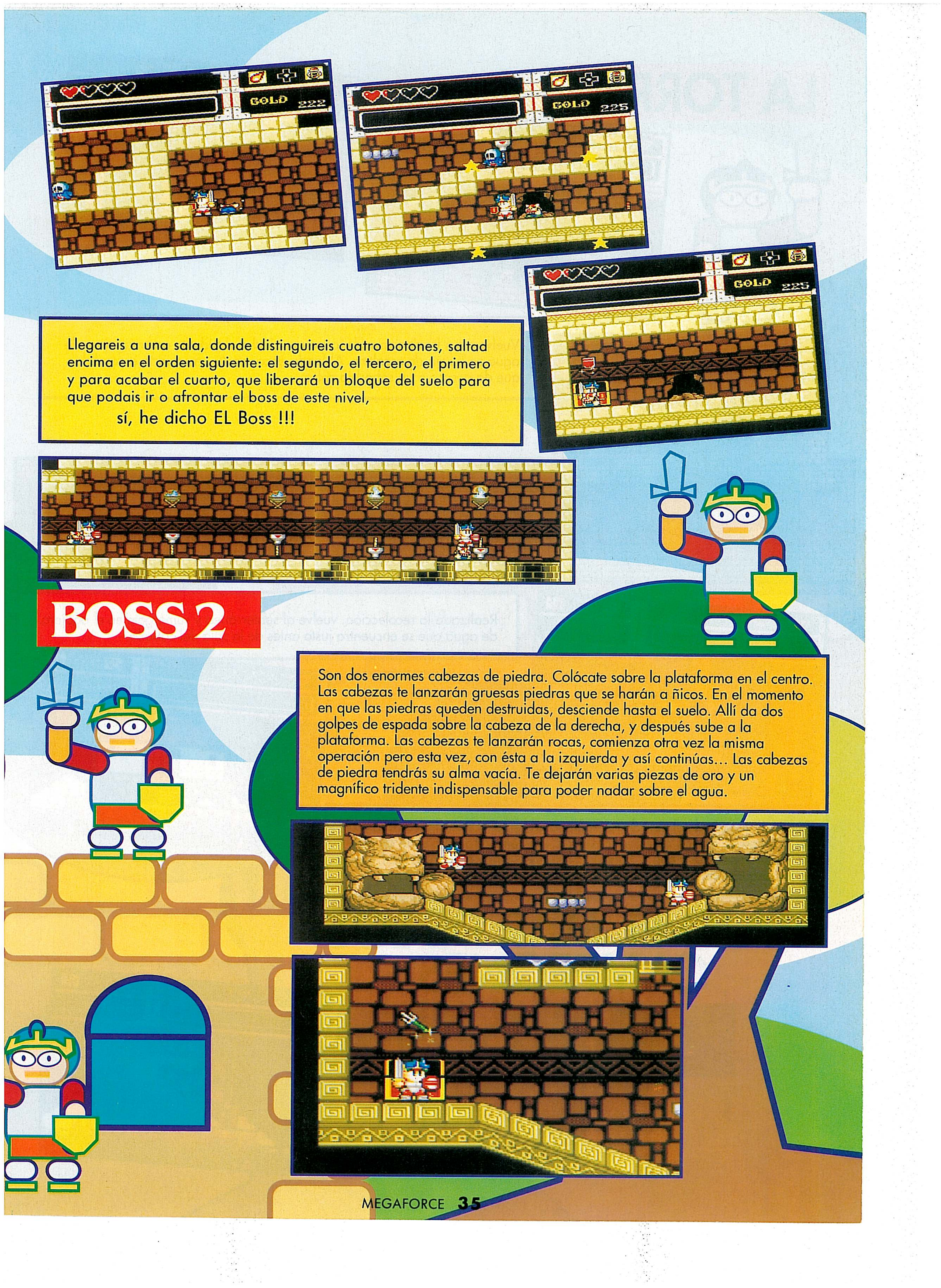








Sube a la plataforma de la izquierda para poder abrir la puerta que te permitirá acceder a un pozo más a la derecha. Caerás en una pieza llena de cascotes de piedra que te cogerán de blanco de sus flechas, dirígete a la izquierda. Llegarás a una miniescalera de piedras, sube al escalón más alto que se reducirá rápidamente a polvo. Esto te permitirá llegar a una pieza, donde tu amigo el vikingo hará aparecer un cofre. Gira completamente a la derecha evitando los mortíferos proyectiles. Colócate delante del muro, salta sobre el botón de la izquierda de manera que puedas abrirlo.



Llegareis a una sala, donde distinguireis cuatro botones, saltad encima en el orden siguiente: el segundo, el tercero, el primero y para acabar el cuarto, que liberará un bloque del suelo para que podais ir o afrontar el boss de este nivel,

sí, he dicho EL Boss !!!

BOSS 2

Son dos enormes cabezas de piedra. Colócate sobre la plataforma en el centro. Las cabezas te lanzarán gruesas piedras que se harán a ñicos. En el momento en que las piedras queden destruidas, desciende hasta el suelo. Allí da dos golpes de espada sobre la cabeza de la derecha, y después sube a la plataforma. Las cabezas te lanzarán rocas, comienza otra vez la misma operación pero esta vez, con ésta a la izquierda y así continúas... Las cabezas de piedra tendrás su alma vacía. Te dejarán varias piezas de oro y un magnífico tridente indispensable para poder nadar sobre el agua.

LA TORRE



Vuelve a las fundaciones de la torre y pincha el tridente en un agujero de agua en forma de escalera. Al fondo encontrarás una puerta escondida, que da acceso a un soberbio cofre.

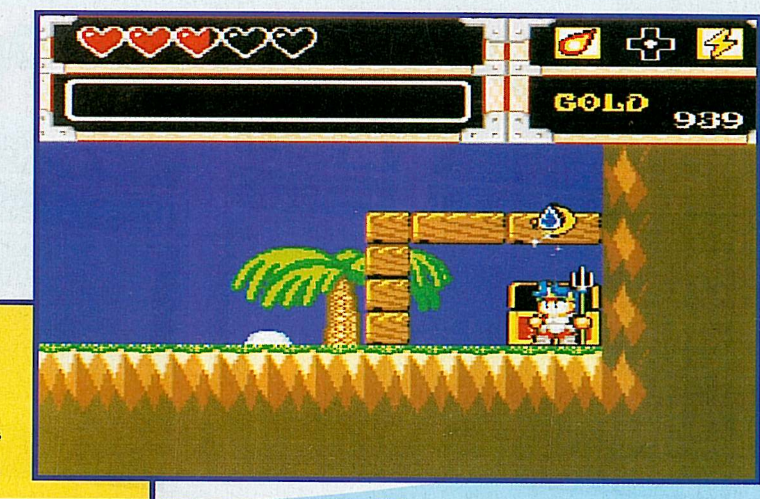
Realizada la recolección, vuelve al subterráneo y sumérgete en el agujero de agua que se encuentra justo antes de la sala del caballo.

Entonces, accederás al mar de los campeones, en el que destruirás una multitud de cofres. Aparte de estos cofres, deberás encontrar una serie de puertas escondidas aquí y allá... Para encontrarlas no hay nada más fácil, busca en los ángulos de las pociones de bosque que se encuentran en el agua.

BAJO EL MAR DE LOS CAMPEONES

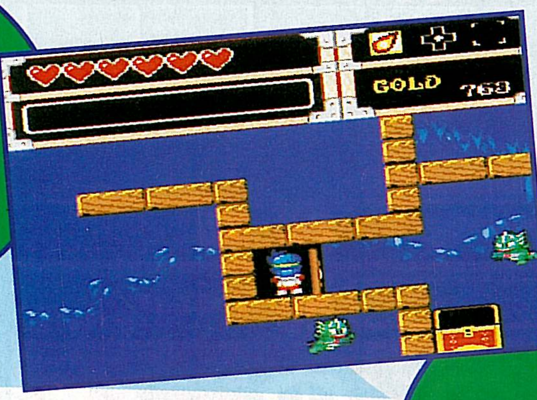


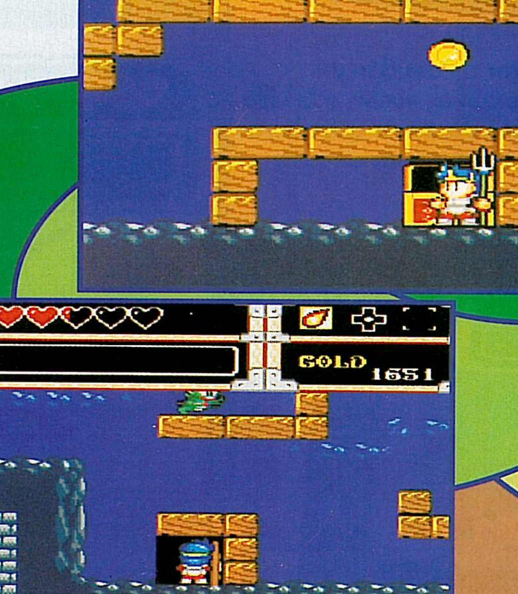
Antes de realizar tus compras, sube a la superficie completamente a la izquierda. Entre los rangos de palmeras encontrarás una puerta invisible y un cofre. Busca también a la izquierda una espada lilliput.

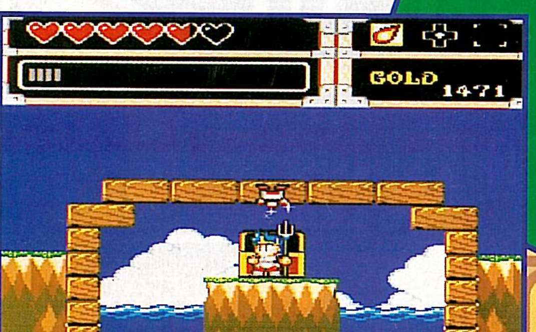


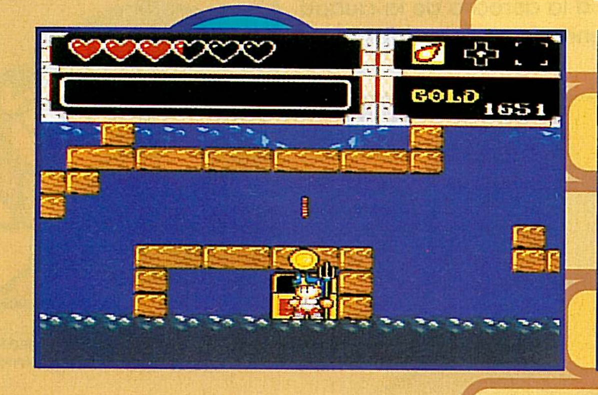


Ve hacia la mujer de la cabaña, que te dará un objeto a cambio de otro. (No pienso decirte cuál, búscalo).





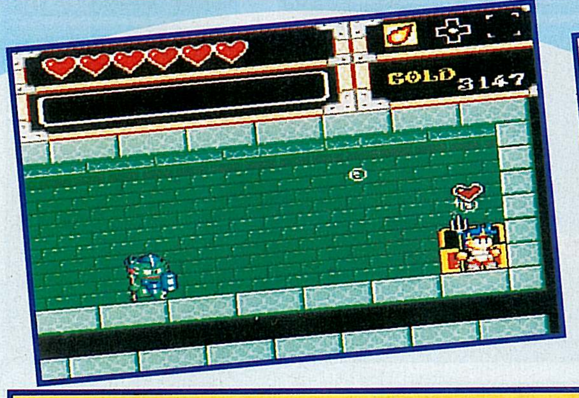






Abajo, a la derecha encontrarás un pasaje que te conducirá al palacio de Poseidón.

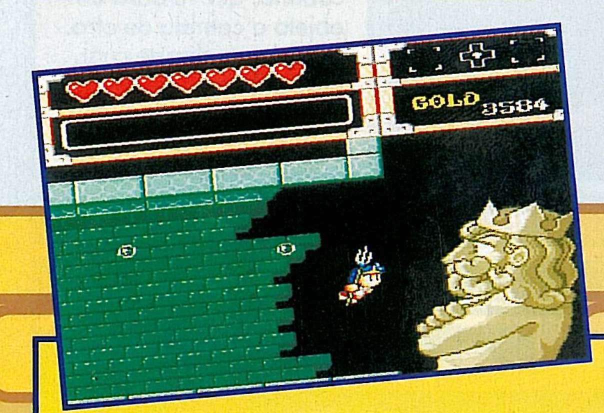
EL PALACIO DE POSEIDON





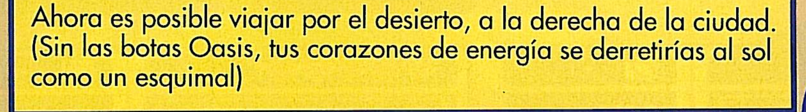
En este minilaberinto, encontrarás cofres, pero cuidado con las hélices.

Deberás tapar sobre la salida de los interruptores para parar estas hélices a fin de que puedas acceder a los cofres tan codiciados.



Enseguida vuelve a visitar a Poseidón y después de entrevistarte con él, vuelve a la villa de la torre. En el almacén de armas que ahora está abierto, podrás comprar varias armas y equipamiento.

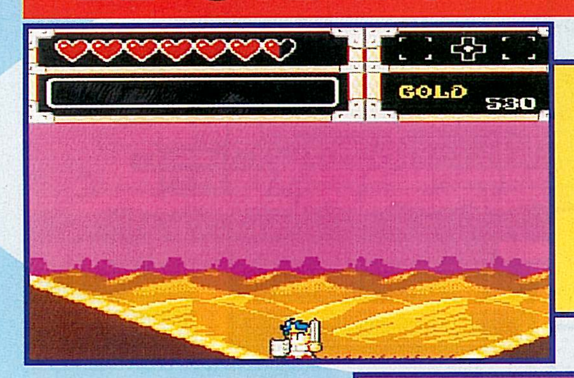




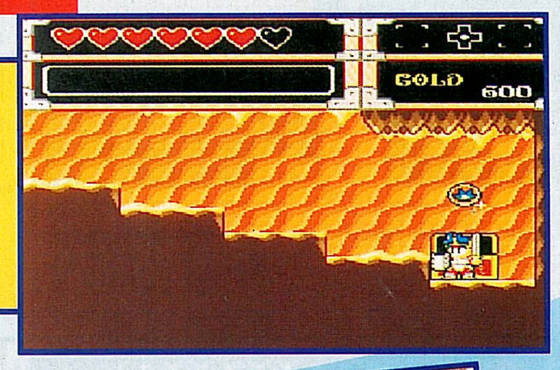
Ahora es posible viajar por el desierto, a la derecha de la ciudad. (Sin las botas Oasis, tus corazones de energía se derretirías al sol como un esquimal)



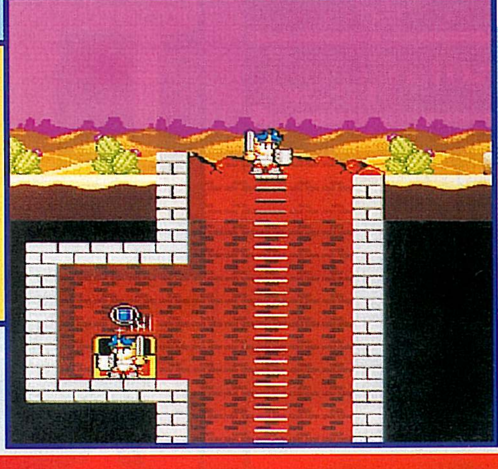
EL GRAN DESIERTO



Avanza y déjate caer en el agujero que se encuentra en medio del desierto y encontrarás cofres.



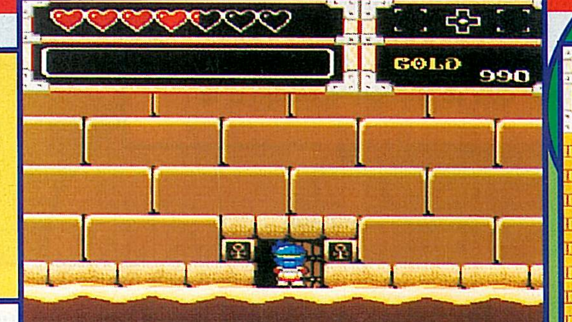
Toma tu tridente y sumérgete en los pozos, encontrarás la llave que permite entrar en la pirámide. Sal enseguida conduce tus pasos hacia la pirámide.

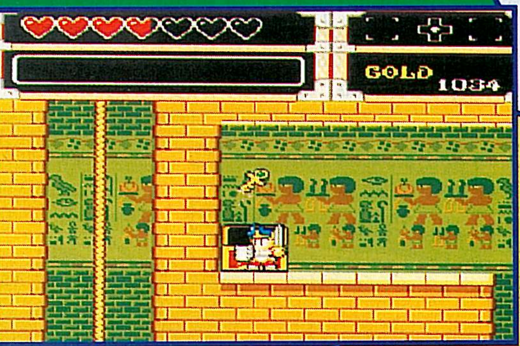


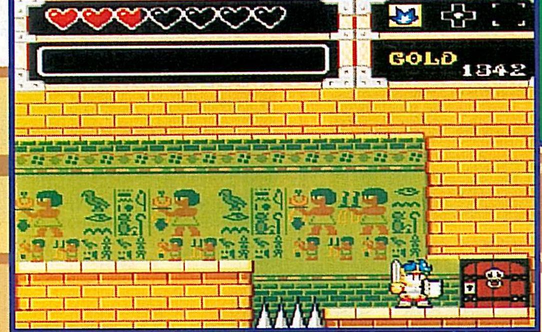


LA PIRAMIDE DE SPHIN

Entra por la puerta principal, desconfía de los diferentes enemigos de varias clases que aquí encontrarás.



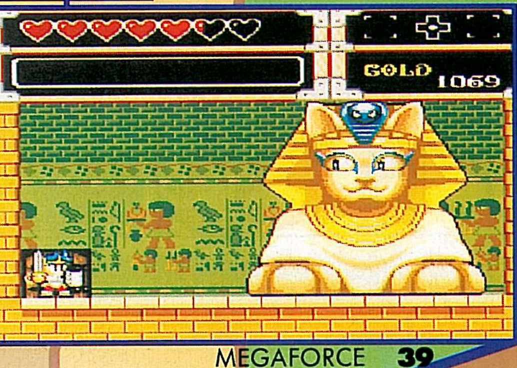


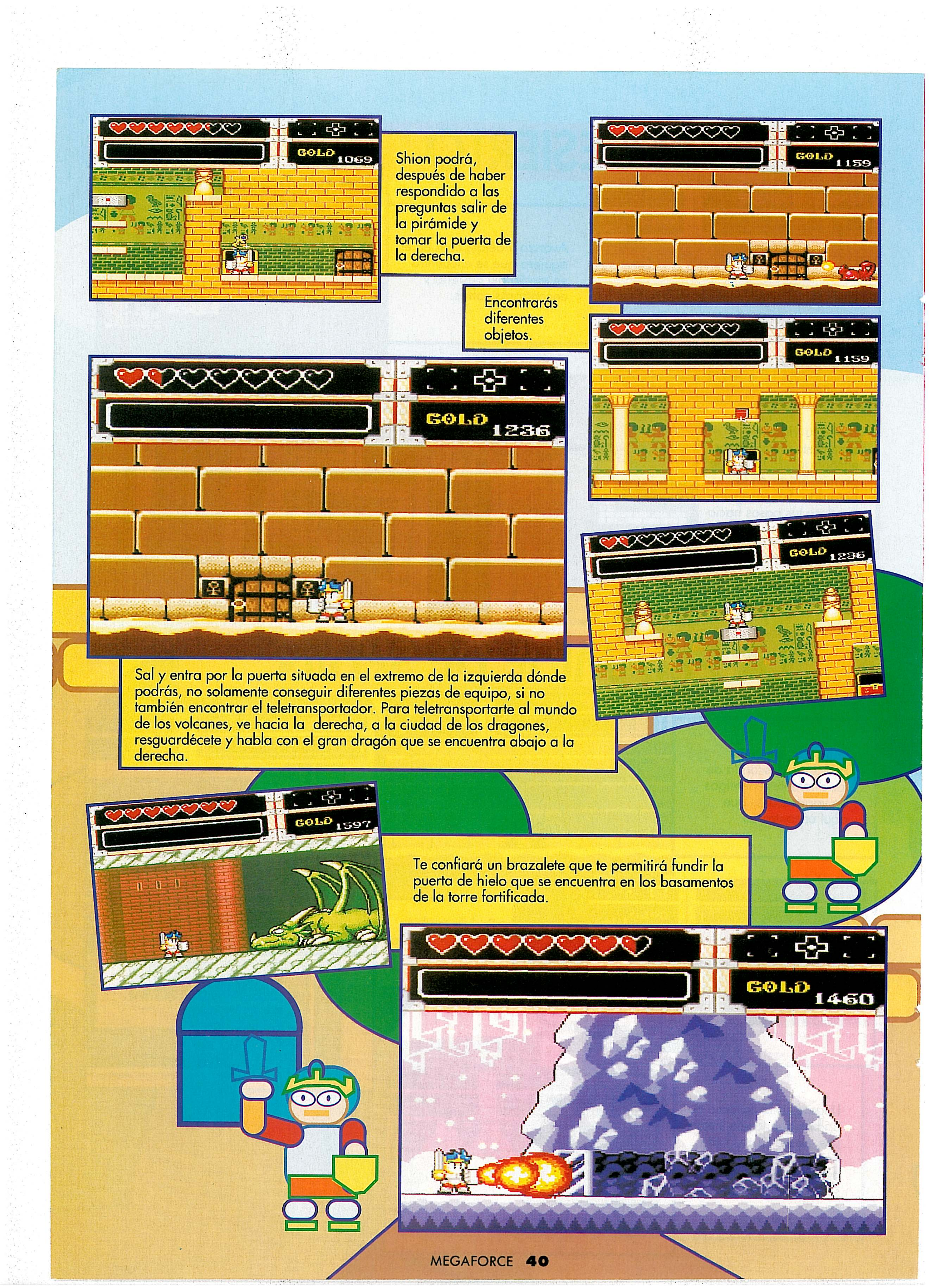


Podrás también conseguir muchos objetos.



Llegarás a la caverna de Sphinx que, como siempre, posee cinco cuestiones. Si respondes al menos a cuatro de ellas, será bueno contigo, si no...





Shion podrá, después de haber respondido a las preguntas salir de la pirámide y tomar la puerta de la derecha.

Encontrarás diferentes objetos.

Sal y entra por la puerta situada en el extremo de la izquierda dónde podrás, no solamente conseguir diferentes piezas de equipo, si no también encontrar el teletransportador. Para teletransportarte al mundo de los volcanes, ve hacia la derecha, a la ciudad de los dragones, resguardécete y habla con el gran dragón que se encuentra abajo a la derecha.

Te confiará un brazalete que te permitirá fundir la puerta de hielo que se encuentra en los basamentos de la torre fortificada.



Una vez que hayas derretido el hielo, ve hacia la derecha y compra armas (no te olvides de las botas Cerámica). Vuelve a la ciudad que te darán un gato armado con un falso y tú te asegurarás que los enemigos no quieren verdaderamente esto, los falsos golpes.

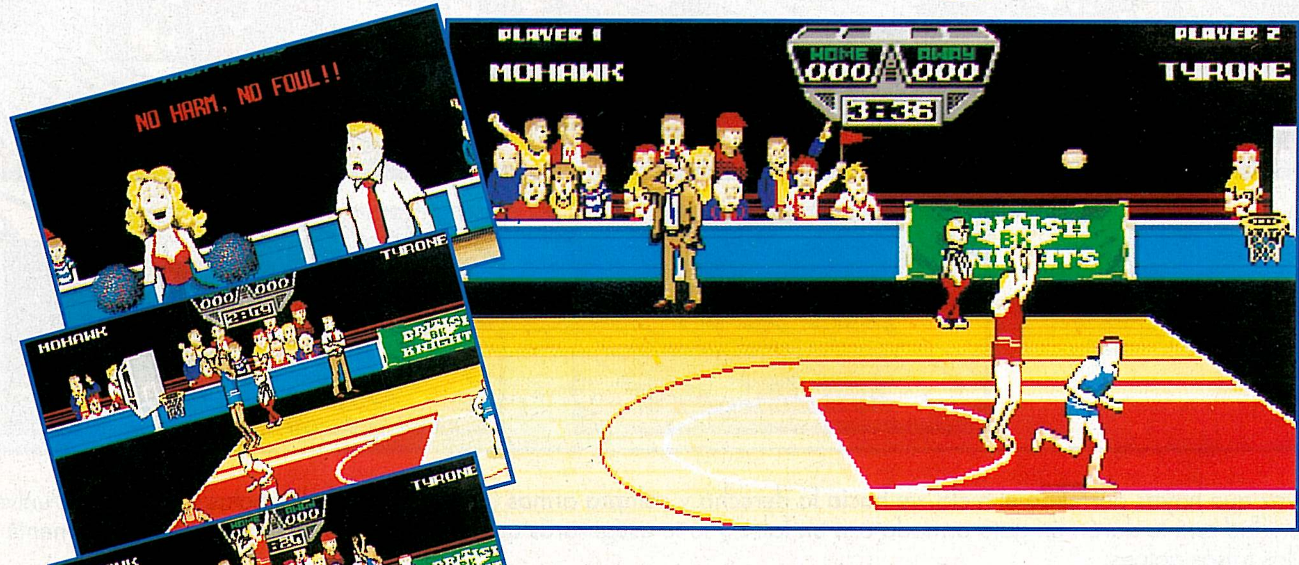
It's sealed.

Continuará en el próximo número.

PREVIEW

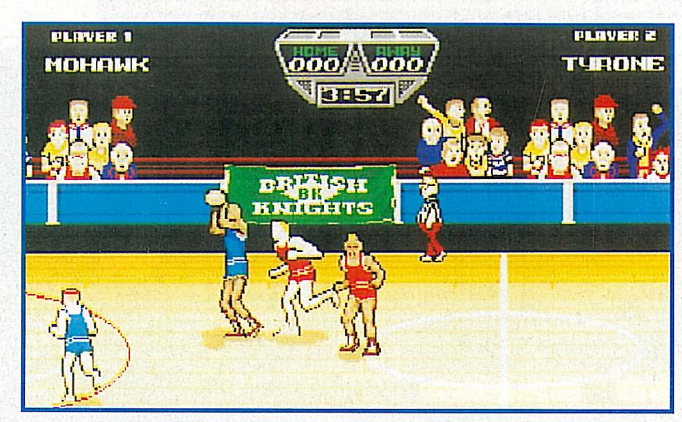




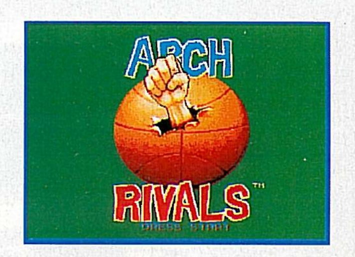


ARCH RIVALS

Las simulaciones deportivas son numerosas en Master System y, sobre todo, en Megadrive, destacan los juegos de baloncesto. Jugaremos con mucha atención esta nueva simulación de baloncesto que se anuncia espléndida en colores para las dos máquinas. En efecto, la emoción parece asegurada puesto que, de entrada, los autores anuncian que todo parecido con los personajes de la realidad será pura coincidencia. Algunas escenas de introducción muestran unos coach, recuerdan cierto equipo de Chicago, midiendo el hecho de que ganar es lo esencial. El resto está en la imagen de este humorismo. Es suficiente con detallar el tronco de los ocho



jugadores propuestos para juzgar sus ganas de acabar "fissa" con el adversario. Tienes a Mohawk el salvaje, Reggle el americano y, también, Hammer el rey del rebote. En el momento en que escogas el juego, solo o con dos, se encuentran los equipos (Los Angeles, Natural High, Brawl State, Chicago) y el jugador que te controlará, el juego comienza. Se trata de un Two on Two (dos a dos) que se juega sobre la totalidad del terreno, un verdadero partido. La vista del terreno es de 3/4 y los jugadores están en tres dimensiones. El partido se juega en el sentido de la longitud y el decorado se mueve lateralmente. Son posibles muchos movimientos y combinaciones. Mientras tu compañero posee la pelota, tú corres fuera de la pantalla hacia la canasta contraria y te hará un pase largo si te apoyas sobre el botón A. Esto no es más que un ejemplo entre otras posibles combinaciones. Las canastas son también posibles desde lejos. Esta simulación se anuncia bonita, violenta y manejable. ¡Espera y verás!



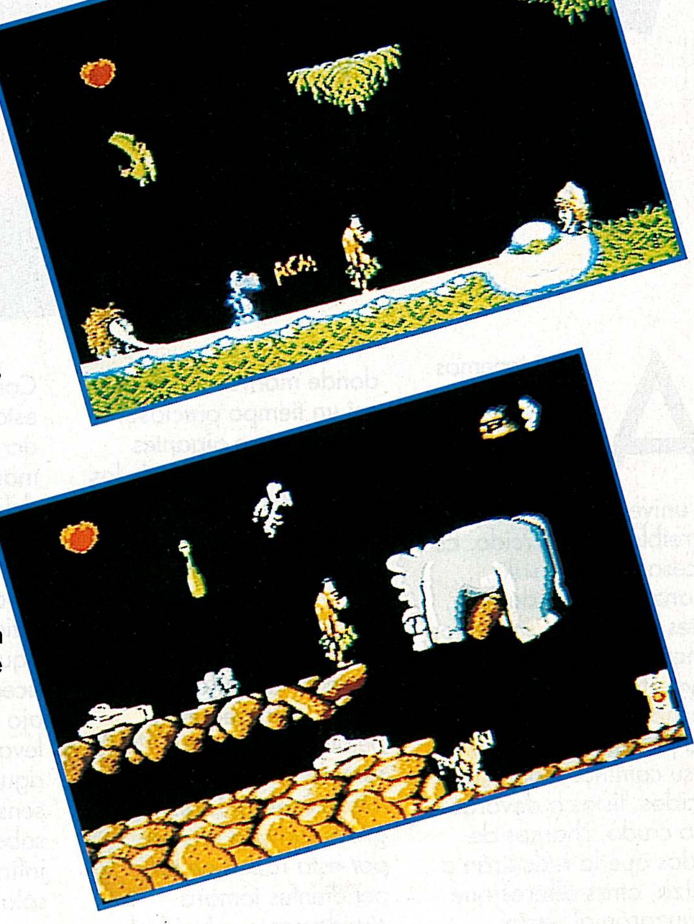
PREVIEW





CHUCK ROCK

El viejo y buen hombre de las cavernas, donde la mujer ha desaparecido, hace su aparición en Master System. Una noticia más bien agradable entendida en la medida en que era, en su tiempo, el mejor juego de plataformas en micro. Chuck Rock es un juego muy completo. En efecto, Chuck salta, levanta piedras, las balancea, da barrigazos, coge taxi-terodáctilos. En resumen, como ves, las posibilidades de acción son muy variadas. Pero los enemigos no se dejarán coger y serán también peligrosos y chiflados. Así, mientras escalas una montaña, los pájaros te bombardean con sus huevos. Mejor todavía, mientras Chuck está matando a un enemigo, éste le puede saltar encima, clásicamente, o bien lanzarle piedras. Pero lo más divertido es, ciertamente, dar barrigazos a los enemigos, vientre que Chuck mantiene con canillas de mantequilla de una marca alemana. Desde el punto de vista musical, está previsto que la famosa "orquesta de los hombres de piedra" te acompañe. Dotado de muy buena manejabilidad, lo que, después de todo es indispensable para un juego de plataformas, Chuck es, verdaderamente, un juego divertido. Con su humorismo desoxidante de la "prehistoria" y las posibilidades de acción muy rebuscadas, Chuck corre el riesgo de ser el "golpe" ideal para jugar con la Master System.



PREVIEW



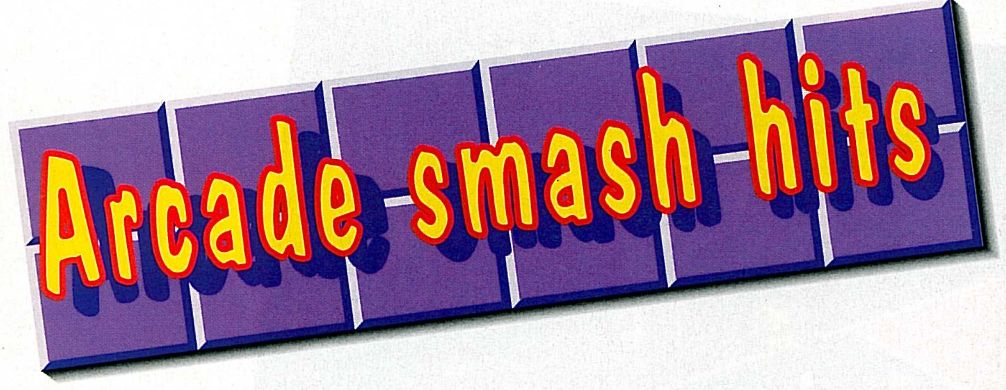


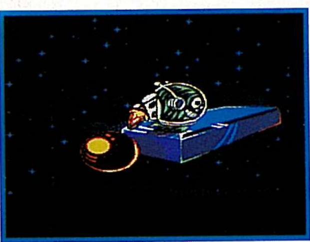
MARBLE MADNESS

Aquí tenemos una pequeña esfera perdida en un universo geométrico increíblemente torcido. Es necesario, para salir, alcanzar al guardameta, antes de que los segundos concedidos para ello hayan transcurrido. Muchas trampas esperan a la pequeña bola azul en su camino: monstruos torcidos, listos a devorar todo crudo, charcos de ácidos que la reducirán a ceniza, otras esferas que la lanzarán al vacío donde morirá, perdiendo así un tiempo precioso, mientras que gigantes aspirantes surgirán de los bordes del camino. Pero los enemigos no serán los únicos peligros del lugar. También el relieve del terreno será suficiente para hacer de este paseo un recorrido infernal. En efecto, esta pequeña pelota se encuentra sumida en las intransigentes leyes de la gravedad y la inercia, por esta razón en las pendientes tomará rápidamente velocidad.

Como consecuencia de esta velocidad acrecentada, la manipulación será más delicada que nunca y tomar las curvas sin derrapar será una verdadera proeza. Las dificultades no se acaban aquí. Es necesario acechar con el rabillo del ojo los puentes que se levantan y se bajan, los agujeros que propulsan la sensible esfera a no se sabe dónde... Toda una infinidad de peligros que sólo la experiencia te permitirá evitar sin dificultad. Llegar al final de los seis niveles que componen este juego no será tan fácil como parece. Cada nuevo mundo será más grande, más peligroso y más densamente poblado de criaturas crueles y extrañas. Tú debes encontrar el camino más seguro y corto entre las diversas vías posibles. Atención, una mala elección será sinónimo de derrota, la falta de tiempo obliga. Un trofeo geométrico, verdadera carrera contra reloj.

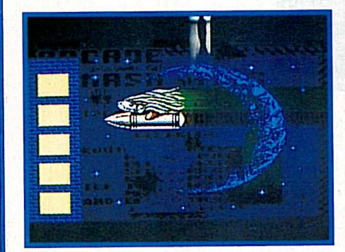
PREVIEW MASTER SYSTEM



















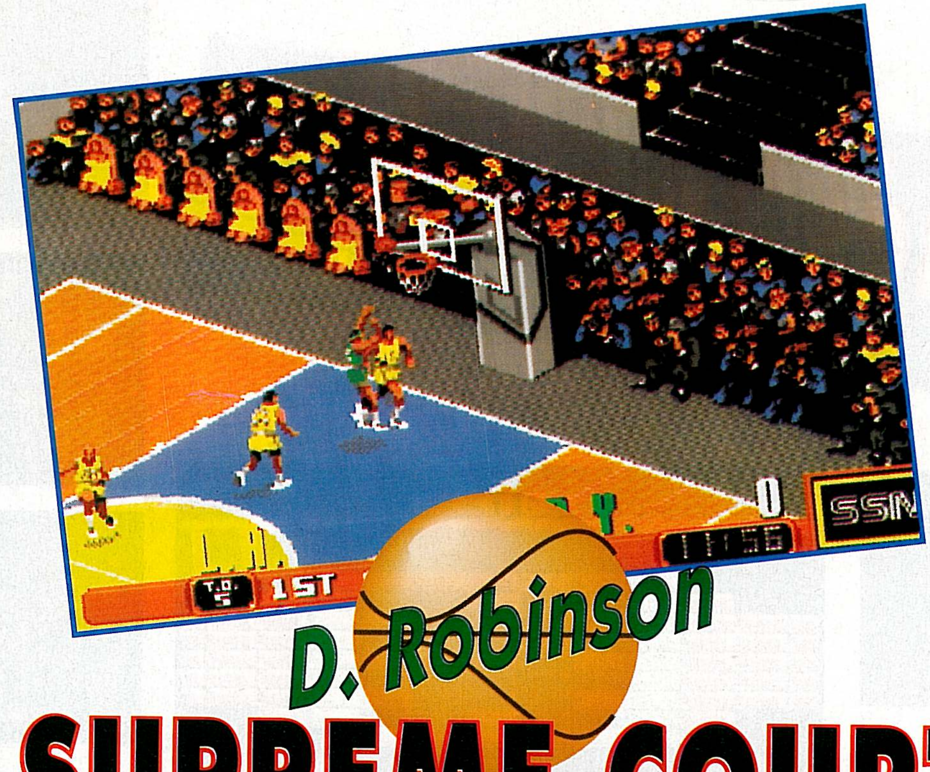


Tenemos aquí una recopilación de juegos, no importa cual, puesto que se trata de grandes títulos de la historia del videojuego. En primer lugar, partirás a una cacería de ciempiés. En un bosque de champiñones tendrás que abatir cohortes enteras de estos insectos polípedos que, poco a poco, descenderán hacia ti para, como de costumbre, molestarte. En medio de este follón de champiñones e insectos, arañas, lagartos y otras extravagancias de la naturaleza vendrán a atacarte por todas partes. La única contraseña será disparar al montón.

Será necesario ser rápido y preciso, pues los champiñones pararán muchos de tus tiros. Después de esta masacre en serie de ciempiés podrás pasar a hacer un Breakout, traducido como rotura de ladrillos. Dirigiendo tu raqueta tendrás que propulsar la pelota hacia los muros de ladrillos con el único objetivo de destruirlos. En cada nivel, un muro de ladrillos diferente para destruir. Tendrás que encontrar el punto débil, la abertura que te permitirá aniquilar el muro rápidamente. Después esperarás, con impaciencia, tu misión purificadora, la pelota ganará velocidad, será más difícil controlarla. Pero no es todo, pues te queda todavía una misión, salvar el planeta gracias al célebre misil Command. Esta vez, los misiles amenazan aniquilar la Tierra. Con los mandos de tres baterías antimisiles tendrás que apuntar al blanco y no perder ninguno de estos misiles. Desgraciadamente, las municiones de las baterías antimisiles se reducen al mínimo. Hay que economizar, una vez más, pues un solo tiro que no llegue al blanco será un error irreparable. Tres juegos en uno, mucha acción en perspectiva.

PREVIEW

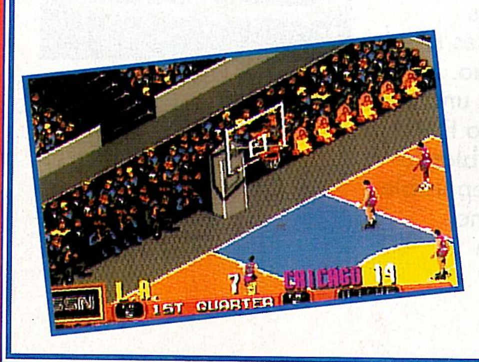
MEGA DRIVE



D. Robinson SUPREME COURT

Después de los Lakers contra los Celtics, un nuevo juego de baloncesto nos llega desde los Estados Unidos. Los que se sienten en el alma como grandes baloncestistas, y no oyen el grito de su madre para que se coman la sopa, van a ser satisfechos. Las posibilidades y opciones del sistema hacen de este juego deportivo un aliciente accesible a todos. Para darte una idea, he aquí algunas opciones que tendrás a tu disposición en el comienzo del juego: partido de exhibición o torneo, formación de equipos de 3 o 5 jugadores, niveles de dificultad (3) a elegir, escoger los más grandes equipos americanos, los jugadores en función de las capacidades propias y, la posibilidad de jugar solo contra la máquina o bien jugar dos personas, una contra otra...

Las reglas del baloncesto y todos los golpes son respetados escrupulosamente. Y lo mejor de lo mejor, es que la animación es fluida, rápida, los colores brillantes y cada cual sabe el jugador que dirige. Que seas aficionado al baloncesto o no, es una máxima a tener en cuenta. Buenos momentos en perspectiva... ¡Vamos, pásame la pelota!







El Pantallazo





Date prisa o no podrás participar en el concurso **El Pantallazo**, con el que queremos que ganes importantes premios. **El Pantallazo** es un sencillo juego. Como te indicamos en el número 1 de **MEGA FORCE**, basta con que observes las tres imágenes que se encuentran en esta página, que hemos cambiado en esta ocasión y que corresponden a tres juegos muy conocidos para las consolas **SEGA**. Si sabes cuáles son sus nombres y sobre qué consolas se pueden utilizar, rellena el cupón adjunto y gana importantes premios con **MEGA FORCE**.

Bases:

- Contesta las seis preguntas planteadas y remite tu cupón de participación antes del 10 de Julio de 1992.
- De entre los cupones recibidos, sólo los contestados correctamente entrarán en el sorteo de los premios que se detallan a continuación.
- Los cupones recibidos en los que falten datos, no posean todas las respuestas correctas o sean recibidos con posterioridad al 10 de Julio de 1992, quedarán automáticamente excluidos del sorteo.

Lista de Premios:

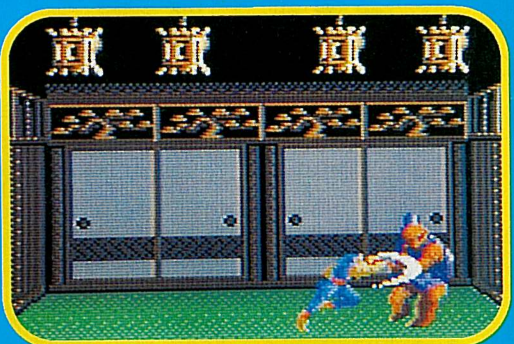
Primer Premio: Una consola SEGA MegaDrive.
Segundo Premio: Una consola SEGA Master System.
Tercer Premio: Una consola portátil SEGA Game Gear.
Cuarto a Vigésimo Premio: Un cartucho de juegos SEGA para el tipo de consola que se especifique en el cupón de participación.



PANTALLA Nº 1



PANTALLA Nº 2



PANTALLA Nº 3

Envía este cupón debidamente rellenado a: **MEGA FORCE • El Pantallazo**
Viladomat, 271-273, entlo. 2ª, esc. dcha. 08029 Barcelona.

Señala con un círculo la respuesta adecuada.

La pantalla **nº 1** es disponible para:	MD	MS	GG	MD y MS	MD y GG	MS y GG	MD, MS y GG
La pantalla **nº 2** es disponible para:	MD	MS	GG	MD y MS	MD y GG	MS y GG	MD, MS y GG
La pantalla **nº 3** es disponible para:	MD	MS	GG	MD y MS	MD y GG	MS y GG	MD, MS y GG

Nota: MD=MegaDrive MS=Master System GG=Game Gear

Nombre:.................................... Apellidos:.................................... Edad:...............

Domicilio:...

Ciudad:.................................... Población:.................................... C.P.:...............

Indica que modelo de consola posees: ☐ MD ☐ MS ☐ GG

KENS

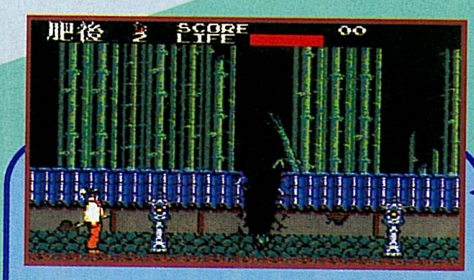
Eres el último de los maestros Samurais para poder parar las fuerzas maléficas que se han apoderado de tu Japón ancestral y natal. Para esto, deberás elegir bien tu camino y conseguir experiencia en cada uno de los combates que tengas. Cuando hayas conseguido vencer a un hechicero, éste te legará un pergamino que te suministrará nuevas técnicas de combate.

ACTION

SEGA®

Kenseiden

LEVEL 1 HIGO



Comenzarás tu andadura en este apacible campo que es Higo.

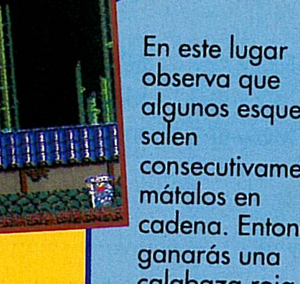


Estos demonios japoneses, con cabezas llameantes, te atacarán sin descanso, si no los destruyes inmediatamente.



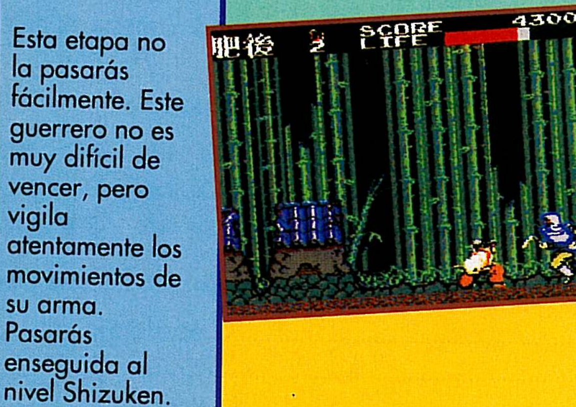
El esqueleto es muy fácil de combatir, será suficiente con agacharte y desenvainar tu sable. Terminará empalado allí mismo.





En este lugar observa que algunos esqueletos salen consecutivamente, mátalos en cadena. Entonces, ganarás una calabaza roja que te otorgará puntos de vida.

Esta etapa no la pasarás fácilmente. Este guerrero no es muy difícil de vencer, pero vigila atentamente los movimientos de su arma. Pasarás enseguida al nivel Shizuken.



EIDEN

MASTER SYSTEM

LEVEL 2

SHIZUKEN



En esta etapa te encontrarás con un hechicero. Entra en su morada con el objeto de que puedas desalojarla. Ten cuidado con las arañas que cuelgan del techo.



En esta primera sala hay cabezas de muerto que no te dejarán escapar.



Un nuevo enemigo: el demonio sin rostro. Para combatirlo, evita sus llamaradas, después golpéale sin tregua.



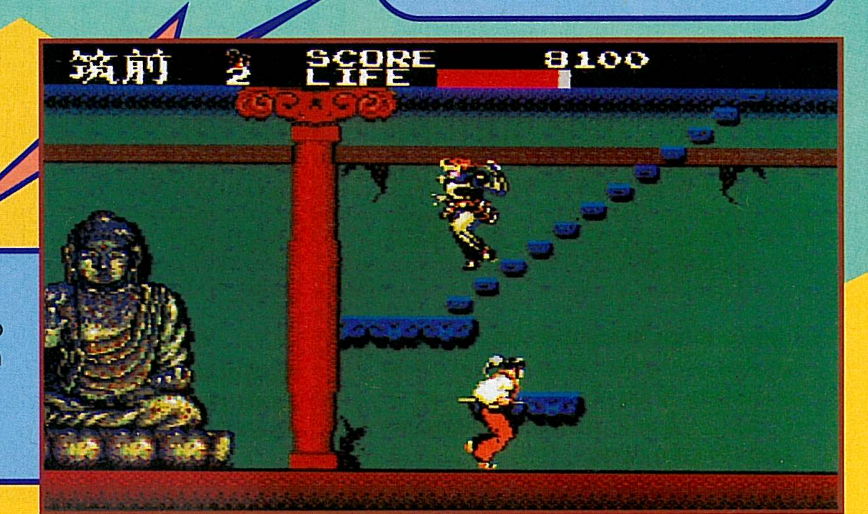
Una vez hayas combatido al demonio sin rostro, sube a la cabeza del Buda y sube a lo alto hasta pasar por una puerta...



... te encontrarás en una sala secreta donde encontrarás una poción roja.



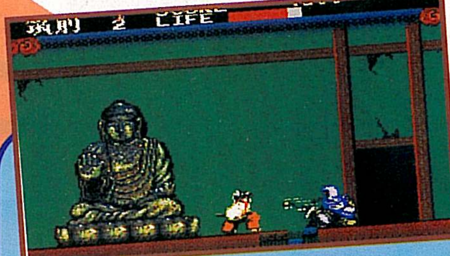
Vuelve a salir y pasa por el techo del pabellón. Será necesario que tomes como gancho a los pájaros que tratarán de hacerte caer en el agujero previsto para este efecto.



Una vez hayas entrado, deberás afrontar un nuevo demonio, pero esta vez en las escaleras.



Siempre por los tejados, encontrarás un Kantana, que aumentará tu fuerza en los golpes.



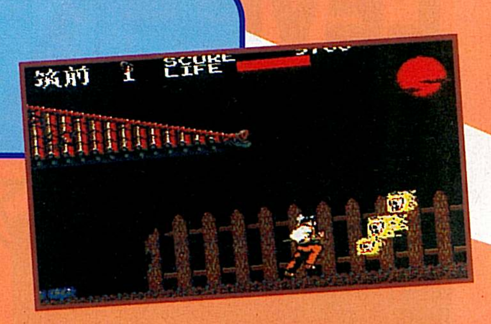
Ahora se trata de un adversario con una cadena...



Tu primer adversario verdaderamente fuerte, será el hechicero de la rueda de fuego. Para combatirlo tendrás que apoyarte contra el muro y golpearle cuando pase por la puerta de Katana. Observad su tiro acompasado. Lanza una serie de bolas de fuego con un lapsus de tiempo de 20 segundos.

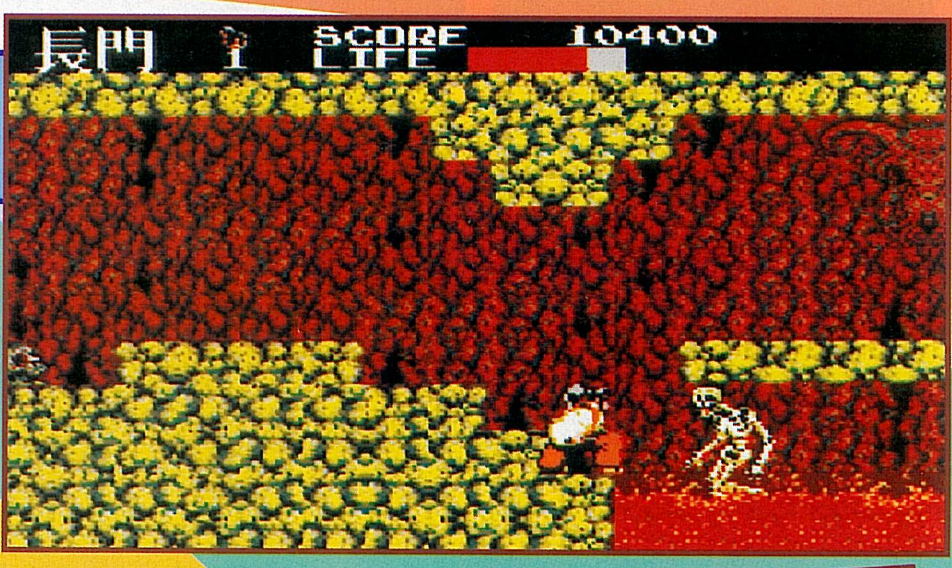


Entonces ganarás tu primer pergamino, que te permitirá saltar más alto.



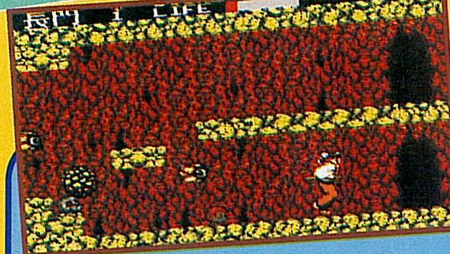
Una vez el hechicero haya sido vencido, no te demores. Ves enseguida a Nagato.

LEVEL 3 NAGATO



Los esqueletos parecen estar flotando como sopitas de pan en un plato, pero el líquido es lava y aunque es bueno para ellos no lo es para ti.





Estas puertas te conducirán a dos lugares diferentes: el de arriba hacia la salida y el de abajo a una caja de medicinas que te permitirán resucitar después de muerto.



Estas arañas no son peligrosas ahora que has conseguido la técnica del salto de altura.

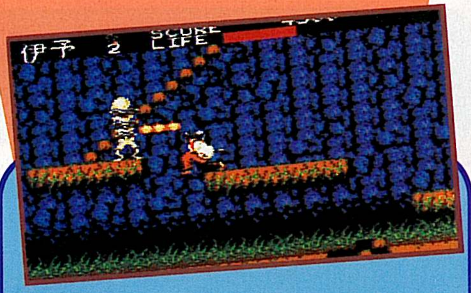


Pon mucha atención en estos personajes que salen del suelo y te bombardean proyectiles. Pero no te preocupes, la salida no está lejos.

LEVEL 4 HIGO



El jardín, propiedad del hechicero Benkei, no es muy acogedor. Demuestra a estos esqueletos quien eres tú.



Después este gusano, una escalera te conducirá a un remedio medicinal.



Encima de este jardín, es decir en el tercer piso, encontrareis esta vía.



Dirígete hacia la derecha de la segunda etapa y ten mucho cuidado con las rocas. Son indestructibles y se apoderarán de tu vida.

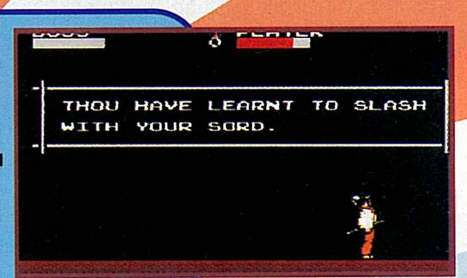


La mansión del hechicero, se encuentra bien guardada. Para combatir a este guerrero del bastón de hierro, utiliza la misma técnica que has utilizado con los esqueletos.

Benkei en persona. Aproxímate a él, golpéale y retira ligeramente para volver rápidamente a la carga.



Tras un cuarto de hora de combate encarnizado y después de haber golpeado con fuerza a Benkei, obtendrás, al fin, el golpe de sable vertical que es muy contundente.



LEVEL 5 TOSA



Esta es una sala de entretenimiento. Si la pasas con éxito aumentará tu capacidad de vida.

LEVEL 6 ISUMO



Esta también es una sala de entretenimiento, que te permitirá conseguir el talismán de protección azul.

LEVEL 7 SETTSU



Este nivel no aporta nada interesante y no merece la pena ser atravesado.



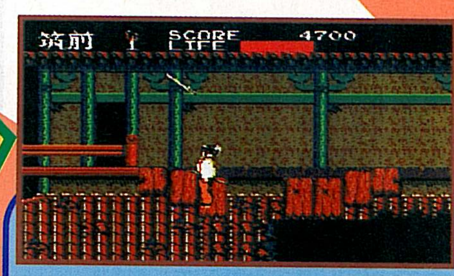
LEVEL 8 YAMATO

Esta sala de entretenimiento te ofrece el talismán rojo.

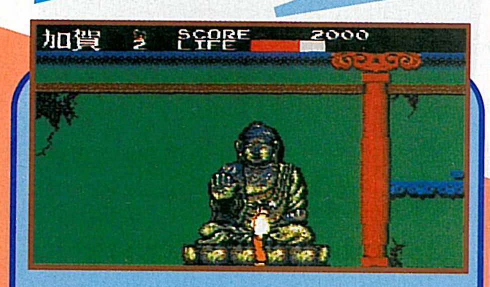
LEVEL 9 KAGA



Estas cabezas no son muy difíciles de destruir, pero son agresivas y no te dejarán escapar.



Este Katana te será muy útil para luchar contra tus enemigos.



Este es el templo del hechicero volador. Para eliminarle rápidamente, sube a la cabeza del Buda y dirígete a una sala más lejos en la etapa.

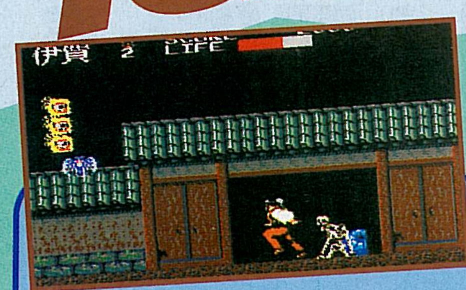


El hechicero "larva volante" es muy fácil de combatir. Es suficiente con permanecer contra la pared de la izquierda y golpearle, con la técnica enseñada por Benkei, sobre las larvas que caen del vientre del hechicero. Después salta y golpéale cuando pase a tu lado.



Aquí conseguirás un golpe muy poderoso.

LEVEL 10 IGA



Entra deprisa, monstruos errantes se encuentran por los parajes.



Te encuentras rodeado de nuevos enemigos, ya que sus locos ataques son muy desagradables, ya que os persiguen sin descanso.

En esta sala se encuentra una poción roja. Es la primera puerta a la derecha...





... después, verás una segunda puerta, entra y encontrarás una tercera puerta, entra y encontrarás un periódico continuo.



Para combatir a este hechicero de dos cabezas, tendrás que destruir primero la cabeza de abajo con el golpe de sable vertical que es decisivo y después la cabeza de arriba con el golpe que te ha suministrado el hechicero de la larva volante. Todo esto, evitando las bolas de fuego que te lanza.



El golpe que acabas de conseguir, te será muy útil en las etapas de entretenimiento, ya que se trata de un golpe hacia adelante y hacia atrás.

LEVEL 11 OWARI

Atravesar este bosque, no es ningún paseo apacible, sobre todo con las flores carnívoras que te rodean.



Atención al lodo. Aquí todos tus movimientos serán lentos y los gusanos se aprovecharán bien de ello.



LEVEL 12 ECHYU



Tras el bosque, la cascada. Tendrás que observar con mucha atención los peces que surgen del agua y que te atraparán si no los destruyes a tiempo.



En este lugar, las rocas os caerán peligrosamente cerca. ¡Estate atento! En este momento de la partida, podrás ir directamente hacia el hechicero Yonensaï, pero ten en cuenta que no te encuentras suficientemente preparado. Vuelve al nivel 14, donde conseguirás el talismán rojo. Después combate el cráneo del nivel 15. Es totalmente inútil hacer el nivel 13.

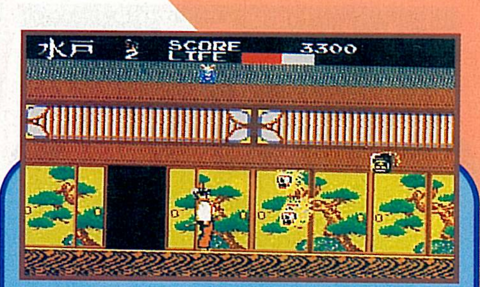
LEVEL 15 MITO



Este templo ofrece objetos muy interesantes. Pero tu tarea es muy simple, deberás conseguir una espada.



Más lejos, tienes una vida.



Y aquí, una poción de farmacia idéntica a la del tercer nivel.

Para combatir al hechicero de la cabeza de muerto, síguele durante su movimiento por la sala y golpéale saltando. Después, cuando se transforme en una nube de pequeños cráneos, refugiate en un rincón de la pantalla y golpéale sin parar para alejarlos. Repite esta operación una decena de veces...



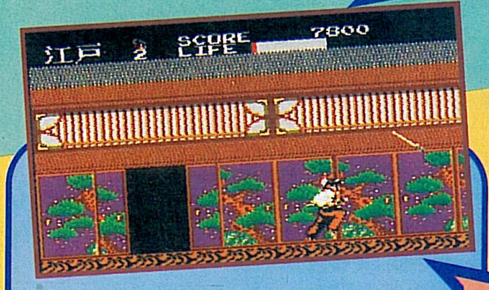


... y ganarás la espada del dragón "sword".

LEVEL 16 EDO

El puente menos acogedor del Japón, que se encuentra lleno de agujeros y que contiene enemigos capaces de hacer caer cualquier cosa. Vigila, sobre todo las bolas azules.





Este templo no contiene más que beneficios para ti. La espada te está esperando. Más lejos encontrarás salas repletas de pociones rojas, pero ellas están guardadas por los maestros de las marionetas.



He aquí al maestro de todos los magos, el hechicero Yonensaï. Para combatir su primera forma, es necesario destruir todas las bolas de fuego que te lanza. Entonces, se convertirá en gigante. Para combatir esta segunda transformación, deberás golpearle en la cabeza. Una vez aparezca su calavera, comenzará a agonizar. Por si mismo, no es muy peligroso, pero las rocas que caen del techo, representan la verdadera amenaza. ¡Coraje, el japón cuenta contigo!



El Tablón de SONIC

El tablón de **SONIC** es una sección que **MEGA FORCE** pone a tu disposición para brindarte la oportunidad de que publiques tus pequeños anuncios "gratuitos". Compras, Ventas e Intercambios, aparecerán mensualmente en ella, así como demandas de contactos con otros SEGAdictos.

Nota:
Enviad vuestras cartas a **MEGA FORCE•El tablón de SONIC**, indicando el número de referencia a quién se dirige.

SE VENDE

Ref. V - 01
Vendo 20 juegos de **SEGA Master System** (Heroes of the Lance, Mickey Mouse, Populous, etc.) con instrucciones. Precio a convenir. **Tel. (91) 311 09 23**.

Ignacio Velázquez Crespo
Madrid

Ref. V - 02
Vendo o cambio **Master System** con **1 año** de uso, con pistola, joystick y mando a distancia. 11 juegos, unidad de tiro rápido. Todo en perfecto estado. Todo esto por **25.000 Ptas.** o por una **MegaDrive.** Entre los juegos: "SONIC".

Jorge Campmany Francoy
Madrid

INTERCAMBIO

Ref. I - 01
Desearía cambiar juegos de **MegaDrive** por otros diferentes. Yo tengo "Street of Rage", "SONIC", "Alteress of the Beast", "Insector X", "Sword of Sodan".

Jose Antonio Peña Molina
Palma de Mallorca

CONTACTO

Ref. C - 01
Quisiera contactar con consoleros de **MegaDrive,** a ser posible de Getafe o zonas cercanas. Llamar al **Tel. 681 29 04.** Preguntar por Alex.

Alejandro Casas Moreno
Getafe (Madrid)

Línea Directa con nuestros expertos

Si tienes algún problema con tu juego preferido o deseas saber algo relacionado con tu consola, no te quedes con la duda y utiliza la Línea Directa de **Mega Force**. A través de ella, te podrás poner en contacto con nuestro equipo de expertos que podrán aclarártelas rápidamente en directo.

Línea Directa de MEGA FORCE: **(93) 419 92 78**

Podrás realizar tus consultas de Lunes a Viernes de **12,00 a 14,00** horas y de **16,00 a 18,00** horas.

Rellena el cupón adjunto y envíalo debidamente cumplimentado a:

MEGA FORCE•El tablón de SONIC. Viladomat, 271-273, entlo. 2ª, esc. dcha. 08029 Barcelona.

Notas: Se publicarán en cada número los anuncios que se hayan recibido con la marca del número anterior.
Los anuncios de los suscriptores de MEGA FORCE, siempre tendrán preferencia sobre cualquier otro.

☐ MegaDrive ☐ Master System ☐ Game Gear
☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Texto:

Nombre: ______ Apellidos: ______ Edad: ______
Dirección: ______
Población: ______ Ciudad: ______ C.P.: ______

Eres suscriptor de MEGA FORCE: ☐ Sí ☐ No Poseo una consola: ☐ MegaDrive ☐ Master System ☐ Game Gear



Nuestro super Ninja es tan ágil como un gato. Como puedes ver, no dudará en aga rrarse a los mu chos árboles que pueblan los inmensos bosques que deberá atravesar, si quiere encontrar algún día el famoso Bushido.



Hay muchos bonos a tu paso que te serán muy útiles. Así que no dudes en coger el máximo, pues podrías encontrar la fortuna en alguno de ellos. Aquí, en este caso, se trata de un bono-shuriken. Es un arma temible para los disparos a distancia. Pero cuidado, no dispones más que de una cantidad limitada



Salas secretas, como las que ves a tu derecha, habrá más de una y es donde debes tener mucho cuidado. Encierran bonos muy interesantes para tu progresión.



Si acabas de coger un bono no puede ser más útil pues, en su interior, se encuentra un campo protector en forma de bola de fuego, que te evita, aunque solo por unos instantes, el combate frente a tus numerosos enemigos.

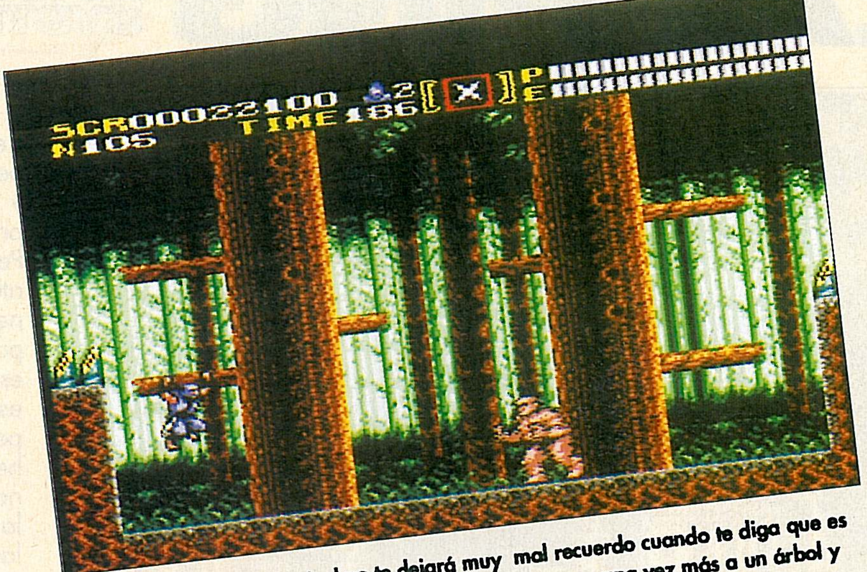


Aquí el bono es ciertamente lo más útil ya que te permite, nada menos, que elevar el nivel de la barra de energía, y cuando se ve la multitud de enemigos a lo largo de todo el trayecto, se puede decir que has llegado al punto nombrado, ¡uf!



Ryu Hayabusa es un descendiente de un clan de dragones Ninja que han preservado la paz en Japón durante milenios y milenios, a través de todas las generaciones que han tenido la difícil tarea de mantener el orden en este Japón medieval. Pero cuando todo marchaba bien, cuando todos los grandes señores Sa-murais se habían puesto de acuerdo para que ningún con-flicto llegara a enturbiar la amistad entre los pueblos, Ryu se enteró un día, no sin cierta amargura teñida de cólera, que su pueblo, llamado "el pueblo dragón", había sido atacado por desconocidos. Con esta triste noticia, partió hacia el campo en dirección a los suyos y, cuando se acercaba al lugar, fue testigo de una gran desgracia. En efecto, su emoción fue indescriptible de lo que calificaba de terrorífico: su pueblo había sido, pura y simplemente, arrasado por estos misteriosos personajes, y sus habitantes masacrados sin más ni más. Sólo una persona había escapado momentáneamente a esta desgracia y sobrevivía más o menos a pesar de sus múltiples heridas. Esta persona, ilustre figura del pueblo, pues era uno de sus sabios, murmuró a Ryu en un último aliento y entre atroces sufrimientos que el "Bushido" sagrado había sido robado. Ryu conoció desde entonces por qué estos bandidos, como los llamaba, habían efectuado esta expedición de castigo. De hecho

JA
AIDEN

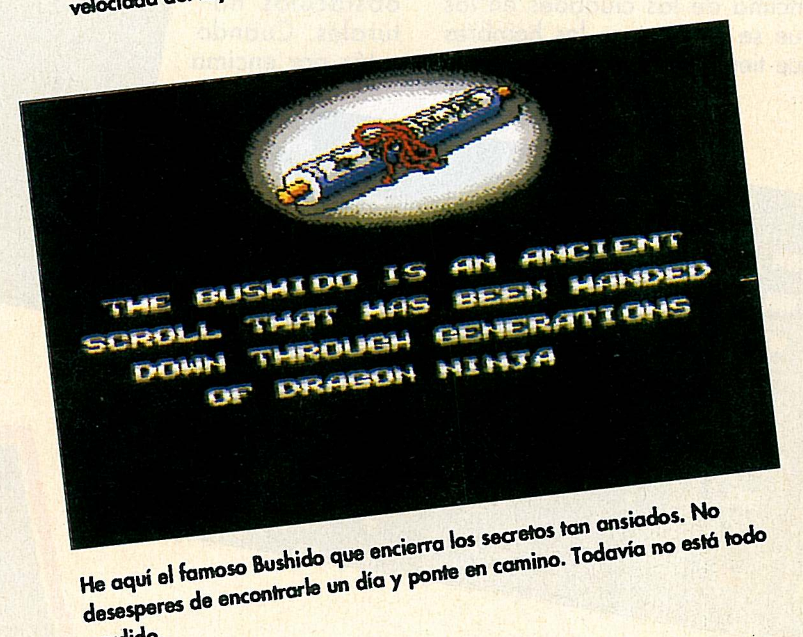


El primer Jefe del fin de nivel no te dejará muy mal recuerdo cuando te diga que es bastante, para batir a este sumo luchador, con agarrarse una vez más a un árbol y descender para asestarle golpes bien colocados, esquivando los locos temibles que caen del cielo.



El jefe del nivel tercero, un Samurai. Su arma es una espada que causa grandes estragos, es muy tenaz. Para intentar llevarte al tapete, el maestro Sega te aconseja rebotar sobre los muros y acercarte a él para golpearle con la velocidad del rayo. Entonces quizá lo logres.

ellos sabían también que el Bushido, pergamino sagrado transmitido de generación en generación, guardaba las escrituras que, si se utilizaban, podían concentrar todas las fuerzas del planeta. A Ryu le vino de un golpe un sentimiento de impotencia, pues él sabía que cualquiera podía conquistar el mundo gracias a esta fabulosa arma. Así es como se decidió a recuperar el pergamino a toda costa, pues la vida del planeta entero estaba en grave peligro, y sobre todo a vengar a todos los habitantes de su pueblo. Ryu sacó su espada datada de múltiples poderes y juró en voz alta, para que los suyos le oyeran, que él haría honor a su estirpe, sucediera lo que sucediera...



He aquí el famoso Bushido que encierra los secretos tan ansiados. No desesperes de encontrarle un día y ponte en camino. Todavía no está todo perdido.

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

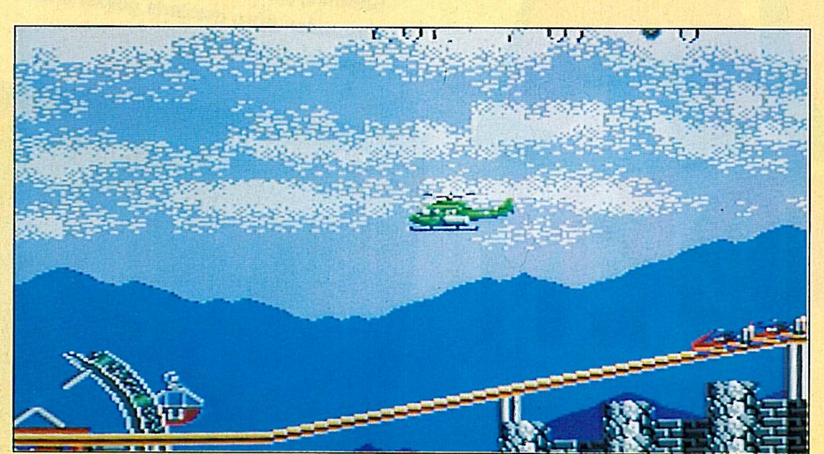


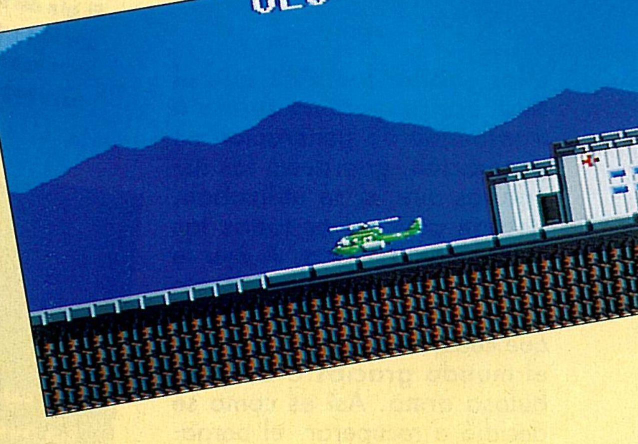
ZAPPING





Formas parte de los mejores pilotos americanos de helicópteros y todos conocen tu talento. Hoy eres piloto de élite, dispuesto a todo para ayudar a tus conciudadanos, no importa el lugar del planeta.
Tu máquina es un helicóptero de combate, transformado en helicóptero de salvamento. Es decir, que además del armamento superpoderoso y muy manejable, tu helicóptero posee una escalera de cuerda retráctil que permitirá acceder al aparato a las personas que salvas. Las misiones se suceden y nunca se parecen, puesto que te llevarán a diferentes lugares del planeta.
El principio es siempre el mismo: arrancas tu QG y vuelas por encima de las ciudades en las que se encuentran los hombres que tienes que socorrer, de muy diferentes maneras. Estos están en pequeños grupos, en lugares diversos, más o menos alejados y de fácil acceso.
Guías el heli cóptero hacia estos grupos, evitando a los enemigos o los obstáculos naturales. Cuando estás por encima de un grupo, los dimi-nutos personajes se agitan como locos y saltan de alegría con tu presencia.
Pero si no les quieres defraudar, aterrizando contra una pared, es necesario que maniobres con paciencia y delicadeza. Cuando estés bastante cerca, lanzas la escalera de cuerda que cae y permite a los hombres subir en el helicóptero. El número de personas a rescatar está indicado en la pantalla, cuando sobrepasen la capacidad del helicóptero hay que realizar varias idas y

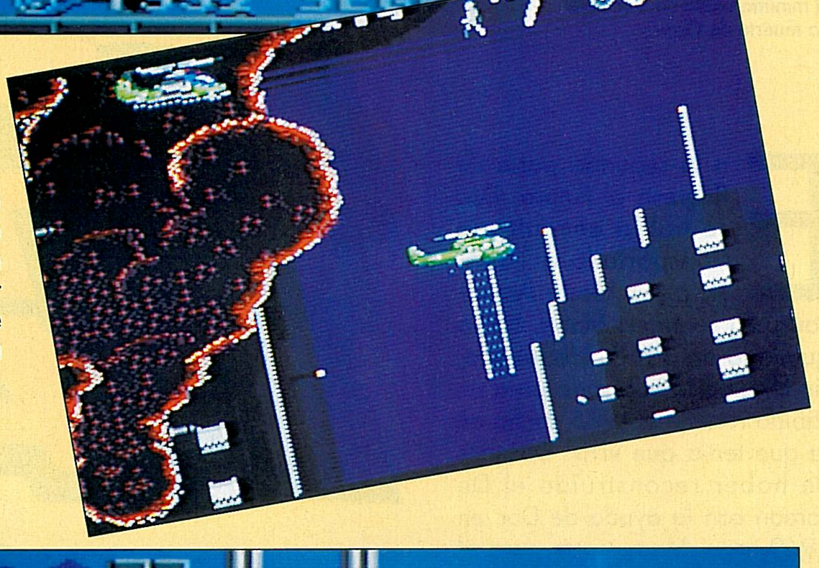




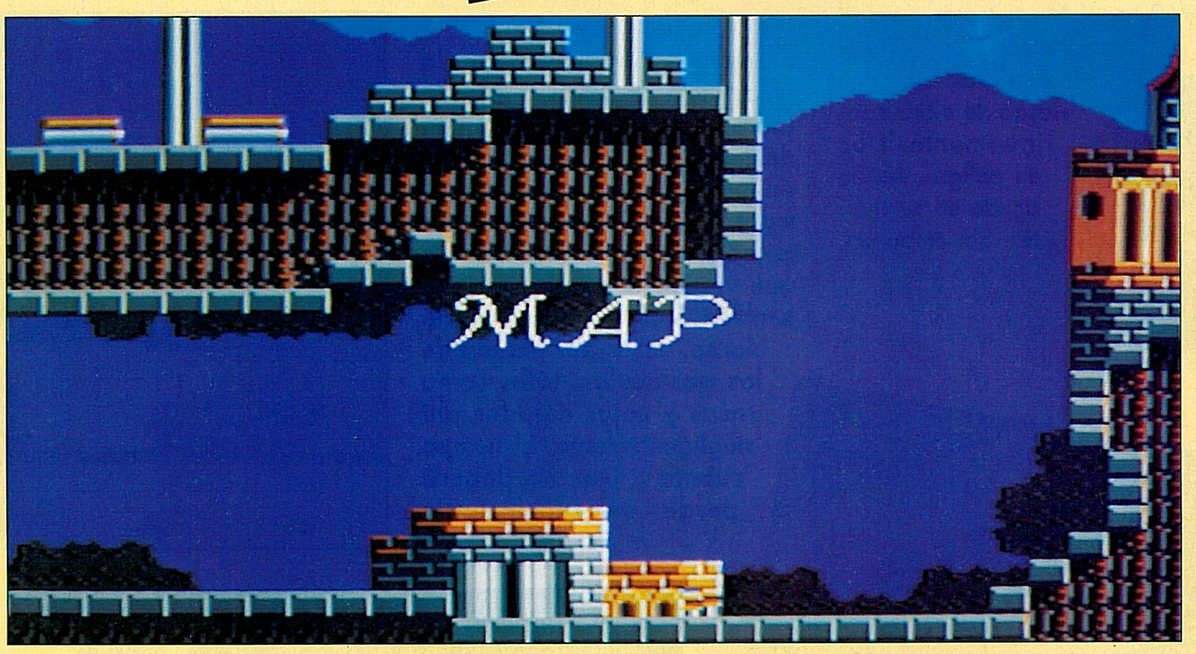








venidas, pudiendo observar la totalidad del nivel al comienzo de la misión. Las misiones son numerosas y variadas: liberar rehenes, personas que hay que salvar de las llamas de un gigantesco incendio...



SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



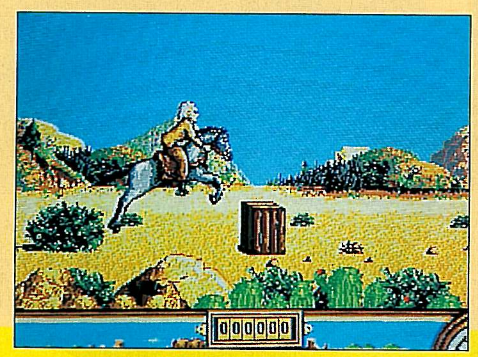
MANEJABILIDAD









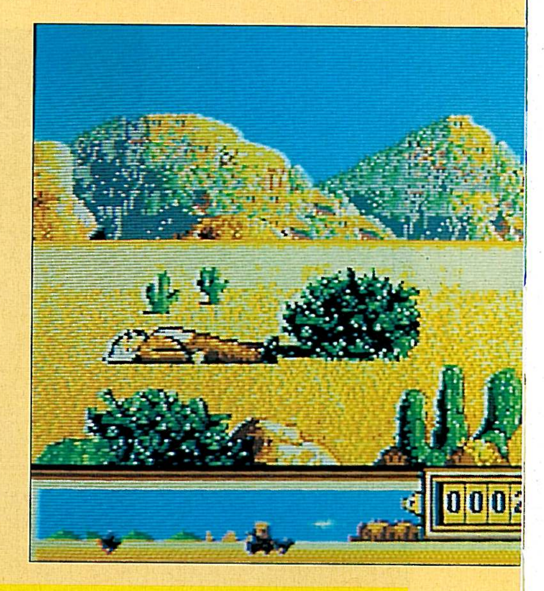


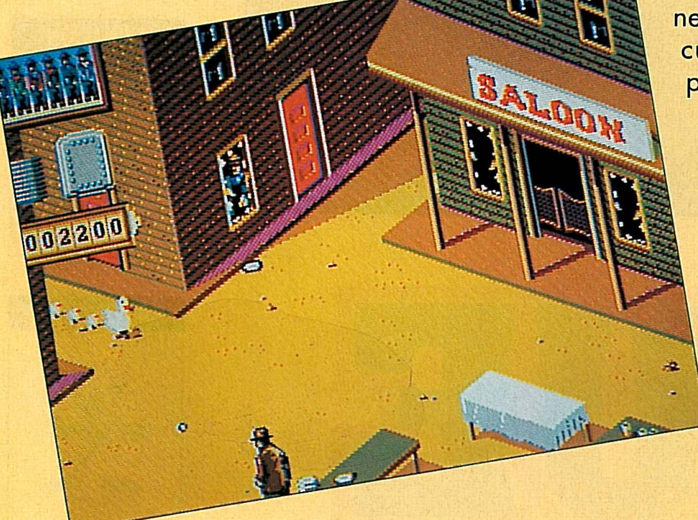
Aquí está Doc en pleno esfuerzo, todavía le quedan algunos obstáculos que franquear y la bella Clara será salvada. Sobre todo, no olvides que la mínima caída de Doc será sinónimo de la muerte de Clara.

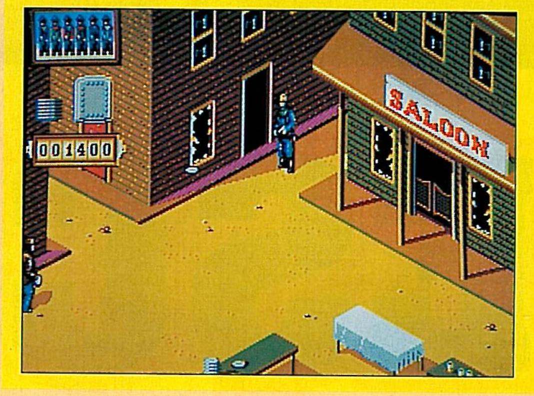
BAC TO THE F PAR

En la segunda parte de Regreso al Futuro, Doc se había encontrado transportado a 1855, en pleno Oeste Americano. En cuanto a Marty, había quedado en 1960, bloqueado, sin el vehículo necesario para un rápido retorno a 1985, fecha en la que tenía que vivir. Después de haber reconstruido el De Lorean con la ayuda de Doc en 1960, aquí Marty parte para el Oeste Americano donde el famoso Doc corre el riesgo de morir continuamente. Doc en peligro, Marty acude en su ayuda. Sin embargo, se complican las cosas, el Doc de 1855 no quiere volver a su casa en 1985, pues está enamorado de la bella y tierna Clara. En la primera etapa de este juego diriges, no a Marty, sino a Doc. A caballo, el bravo Doc parte hacia una infernal carrera de obstáculos, con la única meta de salvar a la bella Clara, pues sus caballos se han desbocado hacia un precipicio sin fondo. Los peligros vienen de todas partes, Doc debe esquivar a cada instante los obstáculos que vienen del cielo, y debe también, sobre su buen caballo blanco, saltar por encima de los obstáculos, tales como rocas y cajas dejadas allí negligentemente. El tiempo cuenta y Doc no deberá perder un solo instante salvar a su bien amada.

Tienes que demostrar, en seguida, el talento tirador de Marty. Está en la feria donde, pistola en mano, deberá abatir los blancos que desfilarán delante de él. La mejor arma que tienes en este momento será, ciertamente, nervios y reflejos de





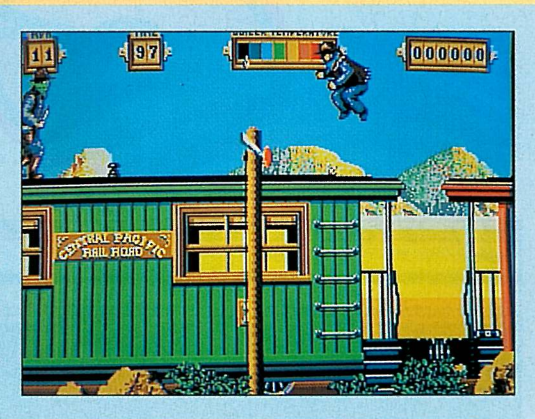


Batalla en las calles con golpes de platos volantes. Desplázate rápidamente de un lado a otro de la calle tirando a todo. El enemigo no podrá soportar estas ráfagas.

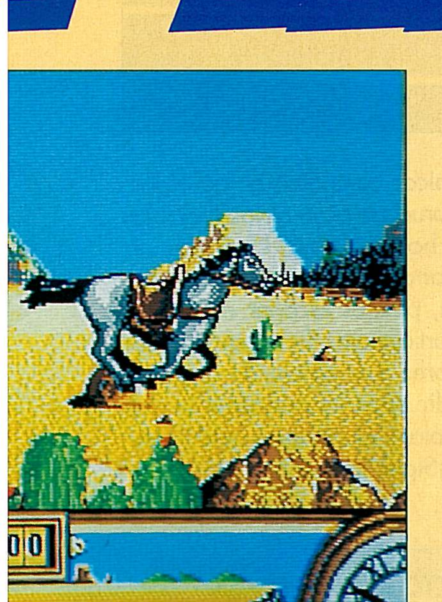
acero templado. Dirigirás la mano de Marty y, en consecuencia, su revólver.
Antes del encuentro final, en el que lanzarás la De Lorean sobre una vía férrea, será necesario, con la ayuda de platos lanzados hábilmente, neutralizar a los salteadores que querrán hacer de Marty un colador. Tan pronto como salga el bandido, lanza un plato que, como buen tirador que se precie, irá directo al blanco. Una vez más la precisión será la baza esencial para vencer y desviar a los bandidos. Una vez pasada esta etapa, no te quedará más que lanzar la De Lorean sobre los raíles, donde, empujada por un tren, deberá alcanzar la velocidad necesaria para su propulsión en el tiempo.

Desgraciadamente, en el tren, los cow-boys enemigos están al acecho y allí se corre el gran riesgo de que se produzcan peleas. Los golpes se suceden a un ritmo asombroso y Marty, siempre armado con sus frees-bees, tiene mucho trabajo que hacer para salir ileso. Después, por fin, ¿será posible el regreso a 1985 y tocará a su fin esta gran aventura? Pero, antes de llegar aquí, muchas pruebas se sucederán y sólo los mejores, los Marty, conseguirán salvar el futuro y el pasado de las garras de una horda de bandidos.

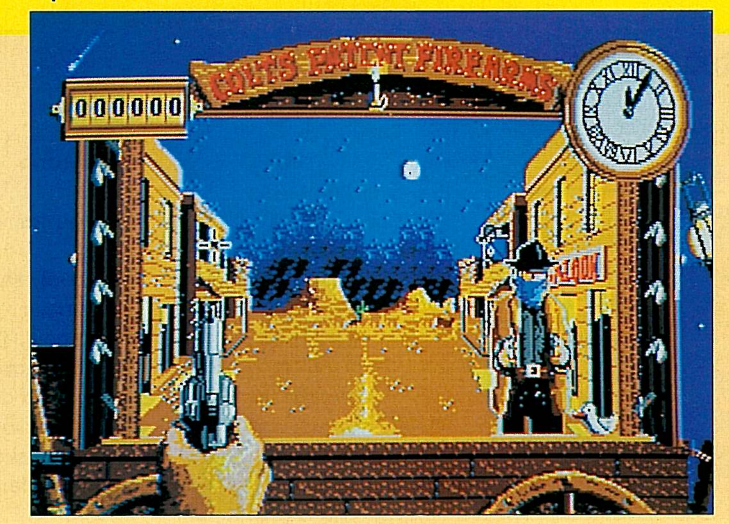
CK UTURE T III



Solo frente a los bandidos, Marty deberá demostrar su astucia y reflejos para poder salir airoso de ésta. En este tren, tendrá que saltar de vagón en vagón para avanzar y desviar así a la banda de golfos que esperan en los techos de los vagones. Una vez más, con el mínimo fallo se corre el riesgo de una mala caída, sinónimo de muerte.



Marty, en la feria, no debe equivocarse en los blancos que desfilarán ante sus ojos, si quiere pasar a la etapa siguiente. Para conseguirlo, acuérdate de las técnicas de la feria. Nunca se dirá bastante, aquí la rapidez es la reina.



SONIDO



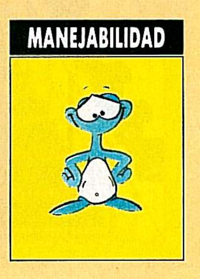
GRAFISMO



ANIMACION



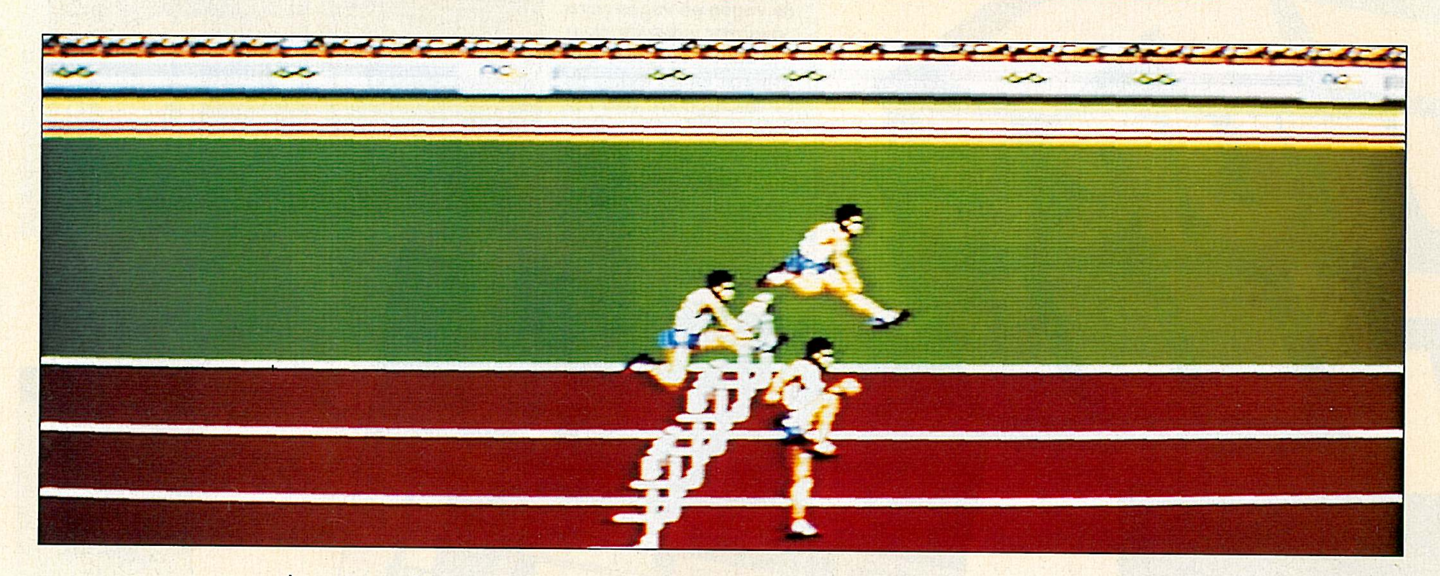
MANEJABILIDAD







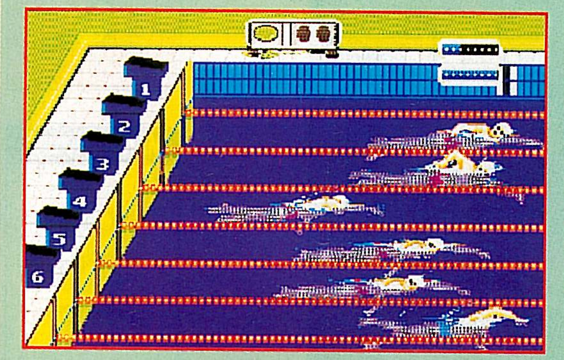
OLYMPIC GOLD



Barcelona será el escenario de los Juegos Olímpicos de verano dentro de poco y podrás destacar entre tus compañeros (no invites a más de tres, puesto que el juego no permite más que cuatro jugadores) con siete pruebas clásicas: 100 metros, lanzamiento de peso, tiro con arco,100 metros vallas, salto con pértiga, salto de trampolín y 200 metros libres. En fin, una simulación de atletismo en la consola Sega, me dirás, y tendrás razón, que falta algo. Las versiones Master System y Megadrive son rigurosamente idénticas en su principio y desarrollo. Tienes la posibilidad de elección entre entretenimiento y los torneos olímpicos completos o reducidos, con pruebas alternativas (para los más holgazanes). Una vez seleccionado el modo de competición, puedes escoger el número de participantes (hasta cuatro), sus nombres, sus países de origen y decidir si es la máquina la que controlará el deporte o el hombre. ¡Sigue la guía!

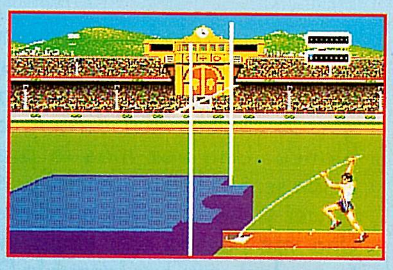
200 METROS LIBRES

En esta prueba acuática hay que apretar los botones como un loco para nadar como un pez, (mismo principio que en las carreras), pero debes prestar atención al indicador de fatiga, si está vacío no tienes fuerzas. En ti está el dosificar el esfuerzo para esta prueba de medio fondo.



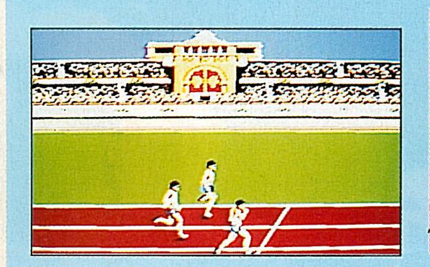
SALTO CON PERTIGA

Es necesario que desgastes los botones, en un primer momento, para tomar velocidad durante la carrera y llegar una sabia combinación entre los corredores y el uso de los botones, si quieres alcanzar una serie de saltos sin precedentes.



LA CARRERA

Estás en competición con seis corredores (dos son controlados por la consola). La salida es dada por un disparo de revólver. Atención a las salidas nulas. Un indicador te avisa de la velocidad, que aumentará si te apoyas con frenesí sobre los botones. Tu crono es el que cuenta.



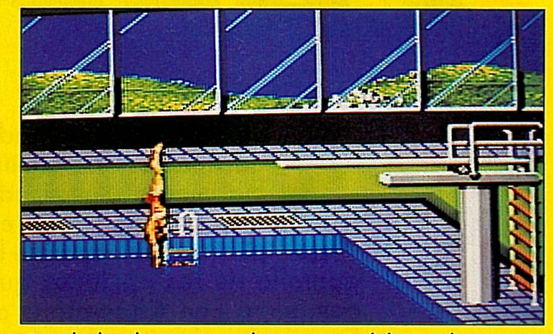


LANZAMIENTO DE PESO

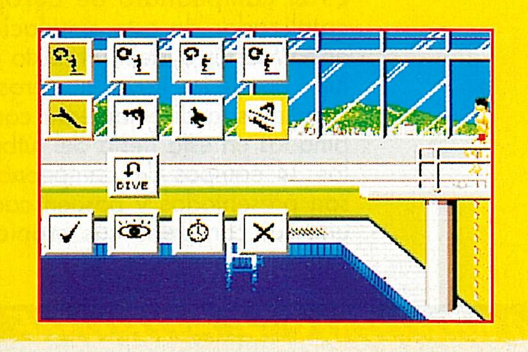
El objetivo es girar tres veces a tu alrededor, moviendo la pesa colocada en el extremo de la cuerda. Utiliza un botón para lanzar tu carga en el momento preciso y los otros para aumentar la velocidad.



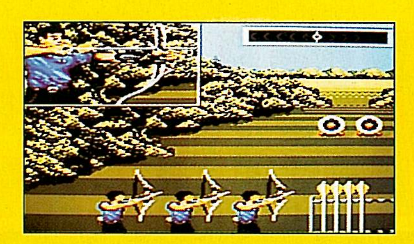
SALTO DE TRAMPOLIN



Sin duda el más complejo, pues debes seleccionar primero el estilo de caída y después conseguir la combinación correspondiente. La entrada en el agua, el estilo, ¡nada escapa a los jueces!.



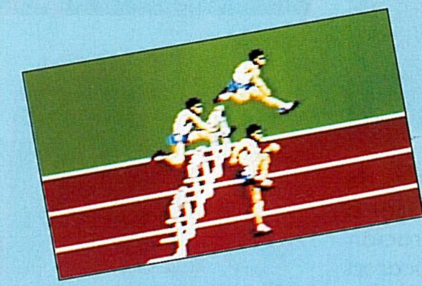
TIRO CON ARCO

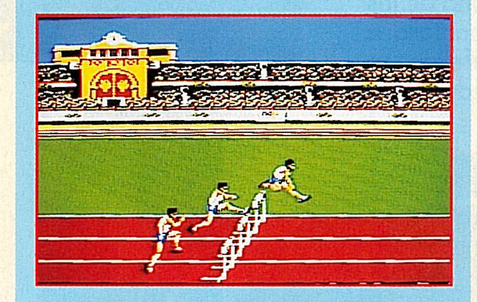


Dos fases te permitirán colocar seis flechas en el blanco coloreado (de 1 a 10 puntos). Tendrás que tensar más o menos el arco y apuntar al centro del blanco, teniendo en cuenta el viento y templando tus nervios. El tiempo es limitado y debes escoger entre tirar las seis flechas para almacenar el mayor número de puntos o utilizar menos pero



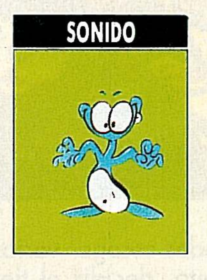
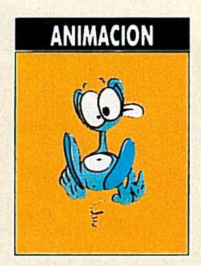






100 METROS VALLAS

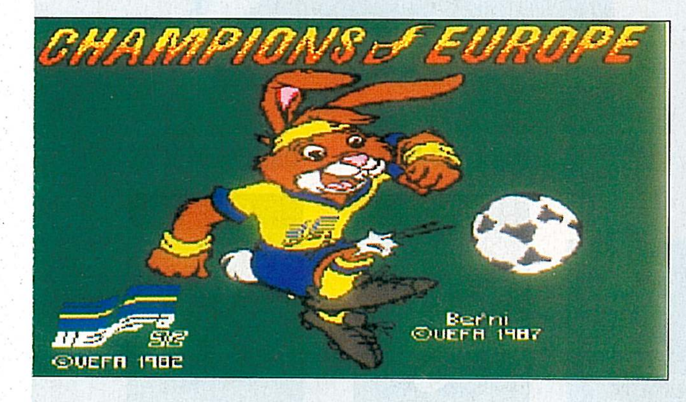
De la misma manera que para los 100 metros, debes utilizar como un loco los dos botones, alternativamente, para correr. El tercer botón te servirá para saltar con habilidad las vallas.

MEGADRIVE	MASTER SYSTEM
SONIDO 	SONIDO 
GRAFISMO 	GRAFISMO 
ANIMACION 	ANIMACION 
MANEJABILIDAD 	MANEJABILIDAD 

ZAPPING MASTER SYSTEM

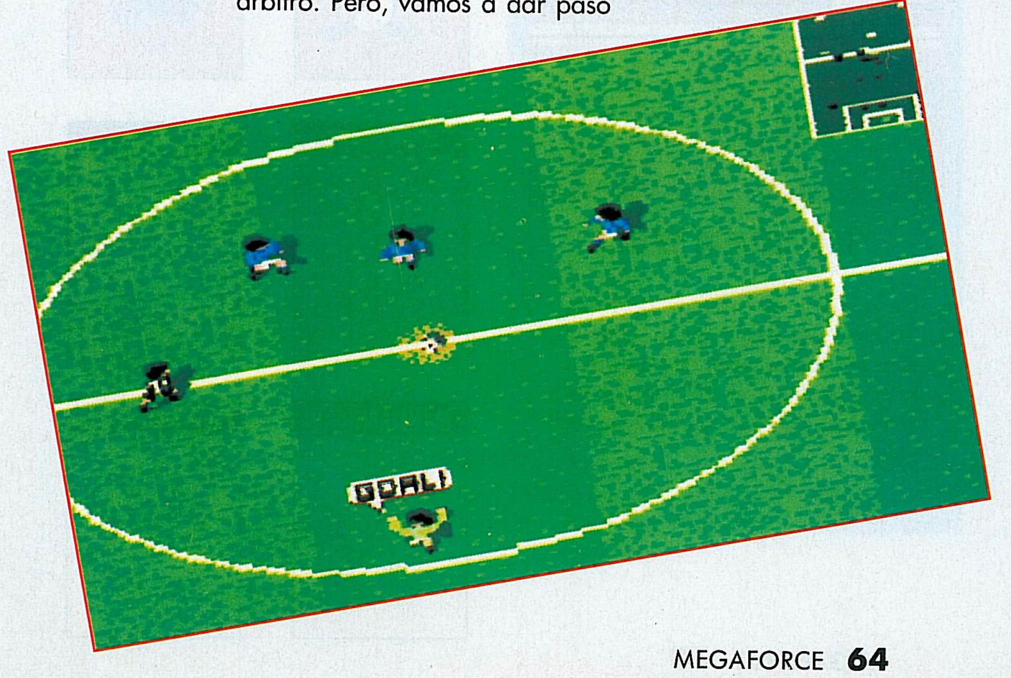
Sobre un fondo azulado adivinamos una soberbia imagen digitalizada de dos jugadores en plena acción, aparece la pantalla de las opciones que comienza con Champions of Europe. Los dos jugadores son futbolistas, ¡seguro! Pues la consigna del recién venido de Tecmagik es: ¡fútbol!
Es el campeonato de Europa catalizador de esta simulación en la Master System. Pretexto de lujo, donde los haya, numerosos detalles son directamente combinados en esta fiesta del fútbol: los 34 equipos del campeonato son presentados y poseen cada uno sus características propias.





CHAMPIONS

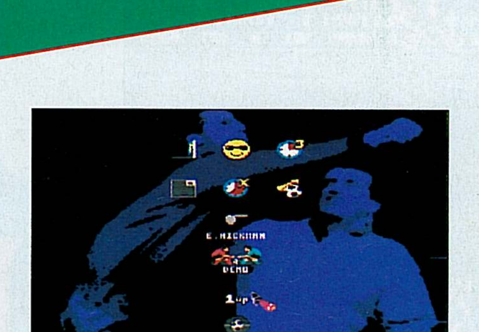
Puedes escoger varios niveles de viento, decidir el tiempo (sol o lluvia), seleccionar la duración de un medio tiempo, colocar el escáner (más lejos) en una de las cuatro esquinas de la pantalla a escoger, e incluso elegir un árbitro. Pero, vamos a dar paso al juego. El terreno se ve desde arriba y mediante el scroll multidireccional se facilita el movimiento a través de cinco pantallas de largo por dos de ancho: así se representa el paisaje. No te inquietes por la vista del juego puesto que un pequeño escáner, colocado en una esquina de la pantalla, te indica la posición de todos los jugadores, en todo momento. Los últimos se ven en 3/4 y el que lleva el balón tiene una pequeña marca blanca que le diferencia de los otros. Cuando la pelota se encuentra cerca de uno de tus jugadores, se convierte automáticamente en



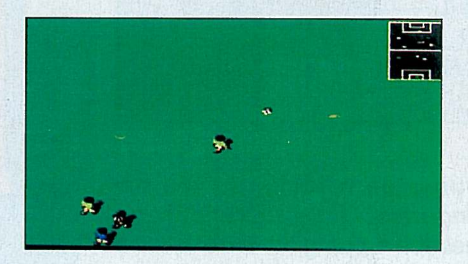


uno de los 34 equipos o juega el campeonato de manera "Tournament", solo o con dos.



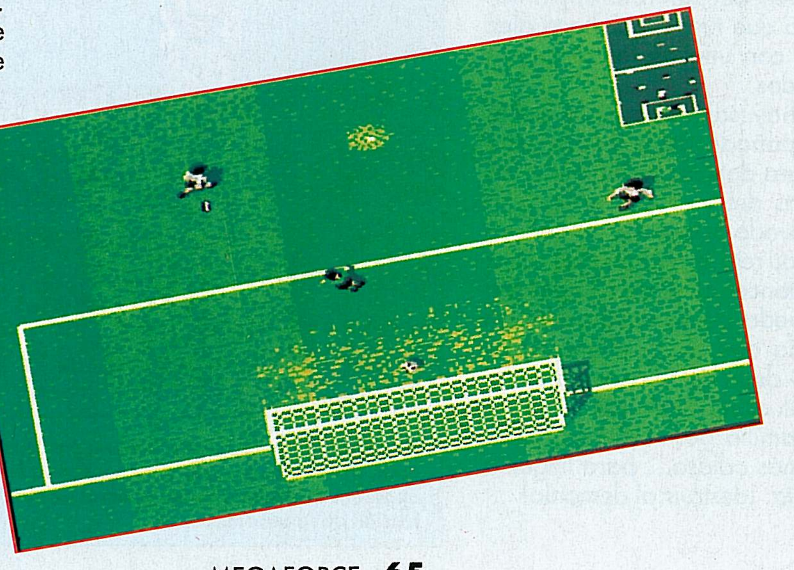








posible portador del balón. Entonces no tienes más que coger el balón y lanzarte sobre la portería contraria. La parte puramente de simulación interviene en el control del balón. La pelota no se pega mágicamente a tus pies, como en numerosas simulaciones de fútbol.
Es necesario luchar y controlar el balón a cada segundo. Todas las acciones son posibles, como los pases largos o cortos, los tiros a portería, los córner e, incluso, las faltas. Para poder entrenar, practica tu solo contra



ANIMACION



ALIS... DRAGO...

Desde hace siglos la familia de Alicia tenía por tarea ocuparse de proteger a los dragones. Ella debía perpetuar así, año tras año, la noble misión que le fue asignada por los dioses... En cada generación uno o dos elegidos debía asegurarles la protección. Cuando vino al mundo la tierna Alicia, nadie dudaba que la profecía se iba a cumplir, excepto su nodriza. Por esta causa, esta última escapó con el bebé con el propósito de asegurar su seguridad hasta que la pequeña tuviera la edad de tomar su responsabilidad... Todo debía producirse el día que la pequeña alcanzara su mayoría de edad. ¡Y lo que tenía que suceder... sucedió!

Las tinieblas invadieron el planeta y el demonio salió de su letargo para saciar su sed de venganza. Y sí, su venganza; pues fue sumergido en el olvido después del terrible enfrentamiento que tuvo lugar hace diez siglos con uno de los dragones sagrados.

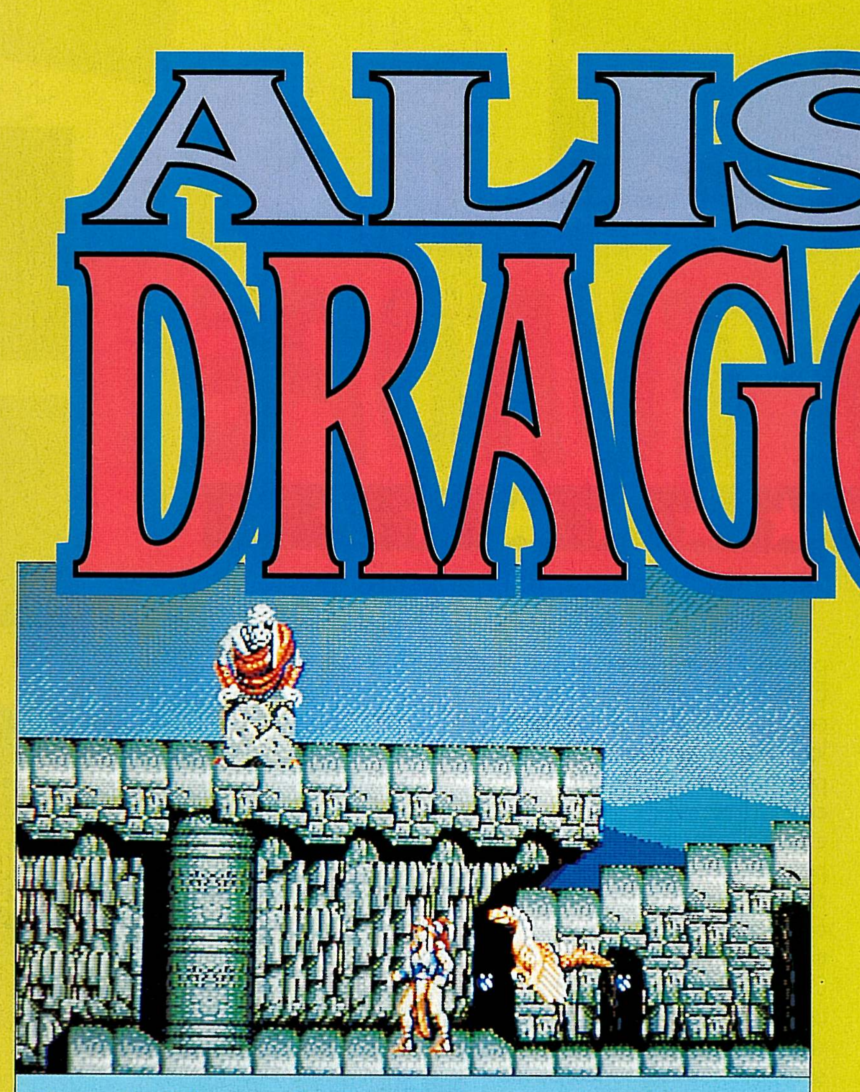
Sólo hay salvación si la bella, acompañada de la bestia, está allí para detener limpiamente las fuerzas del mal (por desgracia demasiado frecuentes en nuestro mundo, real o imaginario). Desde entonces comienza la pesada búsqueda de la desafortunada elegida que, con peligro de su vida y de la de su acompañante, deberá echar fuera del estado a esta familia de monstruos, cada cual más odioso... para llegar a su meta: ¡destruir al demonio!



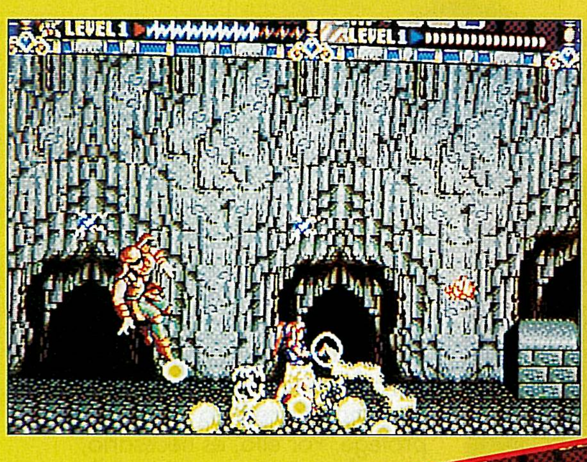
No olvides que el dragón te puede salvar la vida, si llamáis a los poderes que os concede. Pero atención, él es tan vulnerable como tú y puede, en todo momento ser aniquilado por las oleadas de enemigos que tú debes destruir en tu camino.

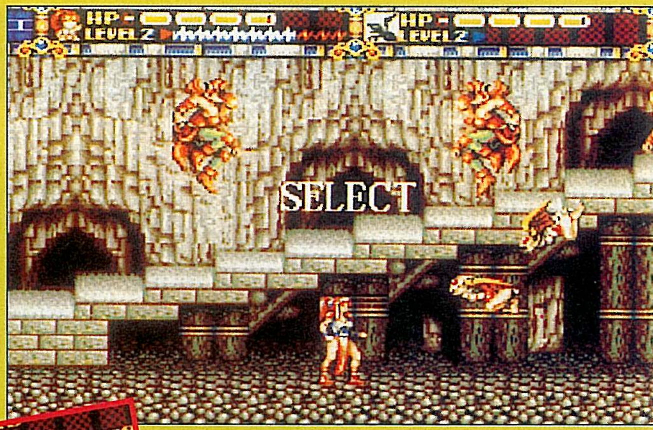


En el momento que pulses el botón C, según la configuración adoptada, puedes seleccionar tu dragón. Pero atención, esto no será posible más que con la sola y única condición de que hayas recogido la gema o el amuleto correspondiente.



En todos los niveles nuestra heroína puede solicitar los poderes del dragón. Es decir, que ella puede seleccionar la forma bajo la que su dragón puede aparecer. Evidentemente los poderes devastadores de este último evolucionan en función de su aspecto...













Detrás de ciertas columnas se encuentran los pasajes... Para entrar por ellos, tienes que hacer saltar a Alicia; la entrada se encuentra un poco alta...

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



Contrariamente a muchos juegos, todo está realizado para gustar, tanto a nivel de juego como en el plano gráfico y del sonido. Realizando en la más pura tradición, Alicia Dragoon dispone de todos los argumentos y pequeños trucos (pasajes secretos, opciones de toda clase, etc.) que hacen un buen programa.
Tu encarnarás la deliciosa doncella vestida de acero en esta peligrosa aventura. Cada etapa se desarrolla horizontalmente, a veces incluso diagonalmente, con un segundo plano diferencial. El principio es extremadamente simple. Basta con destrozar todo lo que vuelva a la pantalla y, preferentemente, sin dejarse tocar o dejar tocar a su dragón. Para ello el jugador dispone de numerosas opciones o asistencia técnica (para hacer estilo), que le permitirán progresar sin demasiada dificultad. En todo momento es posible cambiar de compañero, para utilizar su poder lo más eficazmente posible, en función del lugar donde te encuentres. Si dejas estabilizar tu energía podrás, un poco como en R-type, obtener un super rayo que lo destruirá todo de un golpe. Atención de todas formas, pues existen diferentes tipos de adversarios que necesitarán más disparos, puedes encontrar una dificultad aumentada. Es bueno, fluido y sobre todo muy rápido, tan rápido que hay que tomar desde la salida la costumbre de manejar bien los saltos de la muchacha en cuestión. Una verdadera delicia para no dejar escapar (sobre todo los pequeños), para pasar largas y apacibles horas al amor de la lumbre.

ZAPPING MEGA DRIVE



Un drama se está gestando en el seno de la Galaxia Junos, tu galaxia. Una guerra sin piedad se prepara entre las fuerzas de liberación de Junos y el poderoso cuarto imperio. Este imperio, en efecto, ha tomado el poder por sorpresa y a la fuerza en cada uno de los planetas de Junos. El combate es la última posibilidad y parece perdido de entrada, pues el cuarto imperio está decidido a conquistar el universo entero. Sus fuerzas terrestres y galácticas aplastan, planeta por planeta, toda resistencia que se encuentra en su camino. Mandando la fuerza de élite de Junos, tú eres la única esperanza de la Galaxia. La manera de parar y, al mismo tiempo, aniquilar las fuerzas del cuarto imperio es deslizarte en tu avión de caza intergaláctico al corazón de las fortalezas enemigas. Podrás escoger el orden en el que atacará las fortalezas, la meta final será destruirlas todas. El problema, para cada una de ellas es que una importante flota enemiga las protege. Por ello, es necesario, en cada ataque, penetrar en la flota enemiga y entrar en la fortaleza con el fin de destruir el centro vital del planeta. Se deben considerar dos factores siempre en el corazón de la batalla: el escudo



GALAXY

protector y la energía de la nave que, en 0, te convierte en vulnerable y firma tu sentencia de muerte. Un juego que es un gran espectáculo en tres dimensiones y lleno de dinamismo.

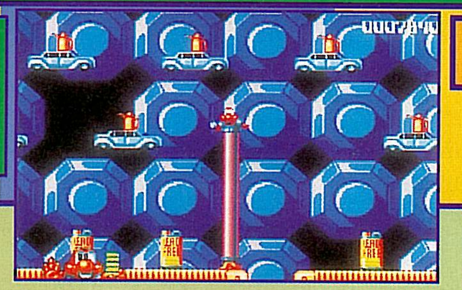


JAMESPOND II CODE NAME : ROBOCOD

MEGADRIVE

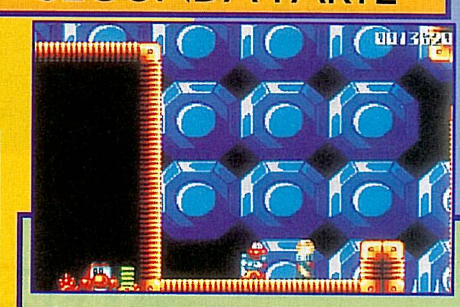
LEVEL 5 STAGE 5





Esta es una etapa en S. No hay gran cosa que decir. Es todo derecho (todo derecho en S). En cada recodo de este tortuoso recorrido, encontrarás una sala repleta de bonus.

SEGUNDA PARTE



Al principio de esta etapa, encontrarás el poste de teletransporte, pero antes debes tomar, saltar y entrar en el pequeño espacio que se encuentra arriba a la derecha y que contiene un buen número de bonus. Tras este interludio tan beneficioso, podrás tomar el teletransporte y pasar a la siguiente etapa.

LEVEL 5 STAGE 6





Cuando comiences esta etapa, avanza a saltitos hacia arriba a la izquierda de la pantalla. Aterrizarás sobre una gran caja de regalo que contiene un gigantesco coche. No tengo que explicarte más. ¿Quién ha visto jamás un pez en un coche?



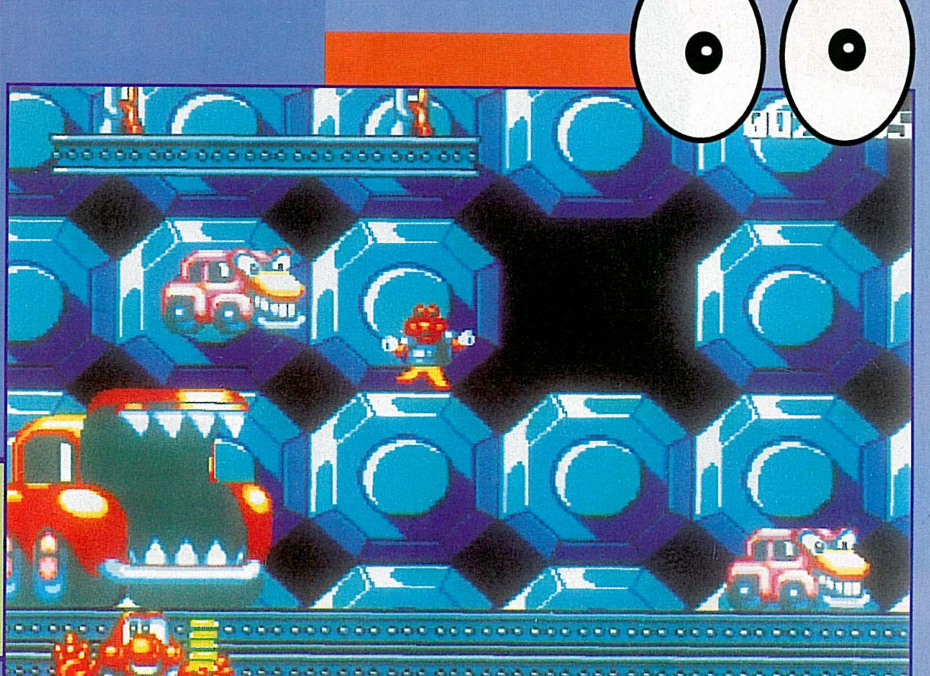


Con tu magnífico vólido rojo, atravesarás toda la etapa sin embrollos y llegarás a una intersección.Para comenzar, toma el camino de abajo, libera a los pingüinos y después vuelve sobre tus pasos y toma el camino de arriba para coger el teletransporte.

LEVEL 6



El enemigo es un coche esta vez. Escupirá a tu cabeza sus malditos retoños. Siempre la misma táctica de la bola sobre la cabeza y cuatro golpes más tarde, volverá a ser lo que fue en sus orígenes, chatarra.



LEVEL 7
STAGE 1

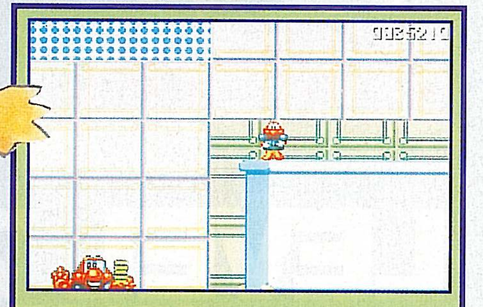


Te espera un pequeño mundo de barcos y bañeras. !Buena sopita¡

Salta sobre la primera cabeza al paquete-regalo y verás, sobre la esquina de la aleta, una pura bañera en fundición, pero no te inquietes ésta tiene más de beneficiosa que de maléfica. Cuando te introduzcas dentro, despegará, como un F22 a reacción, y a pasearse entre las burbujas de jabón que, como todo el mundo sabe, contienen bonus. Pero mira bien dentro del baño. Hay cosas interesantes. Enseguida podrás tomar el teletransportador.

LEVEL 7
STAGE 2





Ve directamente hacia la derecha, encontrarás, casi automáticamente, dos jabones, en los que saltarás y te encontrarás en una sala secreta. Simpático, ¿no?

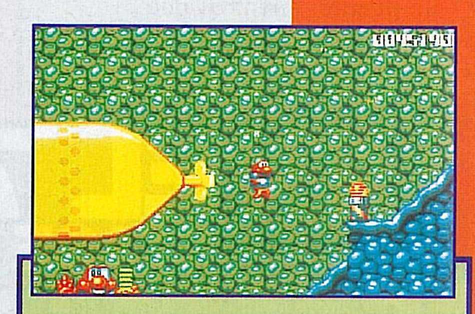
Mucho más lejos, en la mesa, encontrarás una bañera gigante en la que te zambullirás y encontrarás toda clase de especies submarinas. Verdaderamente, las bañeras contienen cosas muy raras.

LEVEL 7
STAGE 3









En este universo, en el 688 Sub Attack, deberás tomar tres pingüinos diseminados por el juego. Aprovecha también para buscar los diferentes bonus y otras vidas suplementarias.

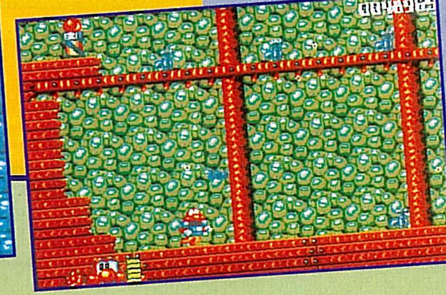
Continúa tu recorrido a lo Nemo y descubrirás, en un submarino que se encuentra a mitad de la etapa, la entrada de una sala con tesoros. Más lejos, encontrarás el eterno teletransportador.

LEVEL 7
STAGE 4



Esta etapa es un enorme cementerio de barcos piratas, y como todo barco pirata que se precie, está en una cala secreta, entonces...





... encontrarás un primer barco donde podrás entrar en una sala con tesoros y, también, numerosos bribones.



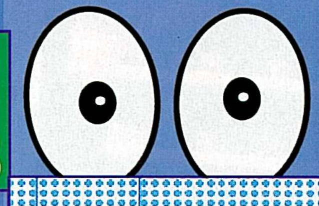


Al principio de esta etapa submarina se encuentra el barco pirata que te conducirá a la próxima etapa. En el barco, encontrarás los últimos pingüinos que tienes que liberar. Es una tarea complicada, pero podrás transportarte a otra dimensión.



Y un teletransportador.

LEVEL 7
STAGE 5

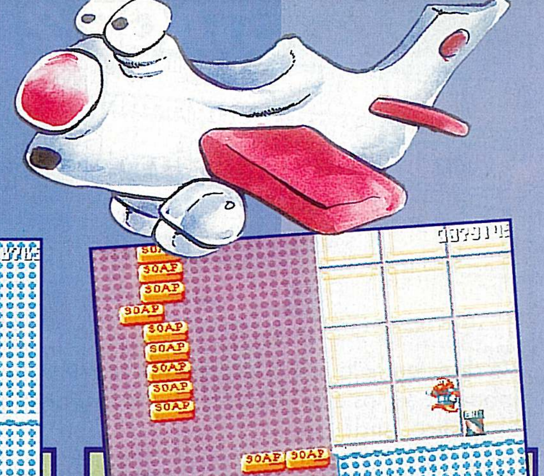




Empezaréis por un pasaje sobre un puente, mientras que bloques de jabón intentarán aplastaros ¡mal rollo esto!

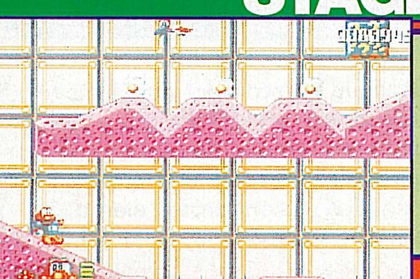


Podréis encontrar más lejos una lluvia de lonchas de sandía que os serán de una gran ayuda

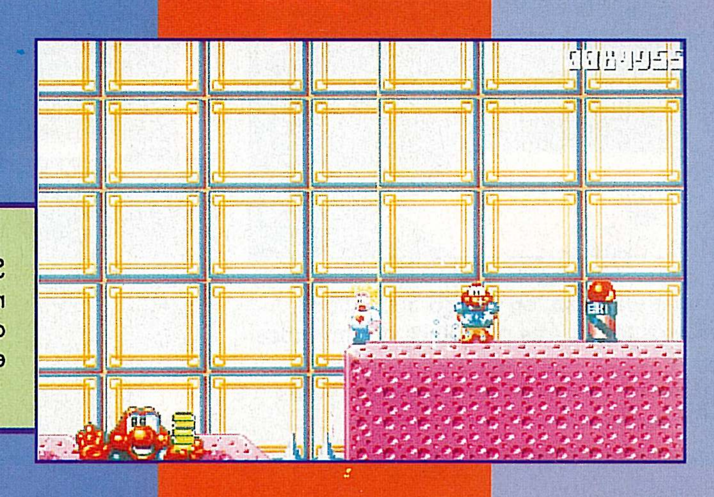


Todavía un pelo más lejos podreis teleportaros

LEVEL 7
STAGE 6

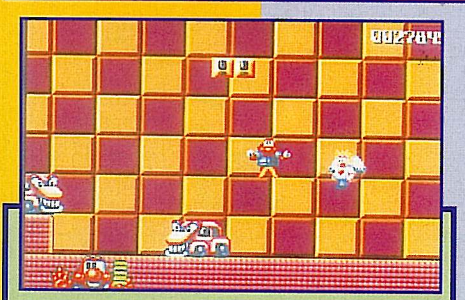


Se trata de una etapa muy corta. Toma el camino de arriba y la etapa está jugada.

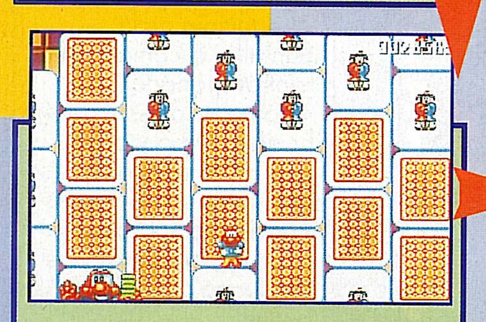


LEVEL 8 STAGE 1





Uf... coches y ángeles...



En el transcurso del juego, llegarás a un pasaje, donde estarás obligado a escalar un castillo de naipes. Atraviésalo hacia abajo lo más pronto que puedas.



Pequeñas escaladas, arriba de las picas.

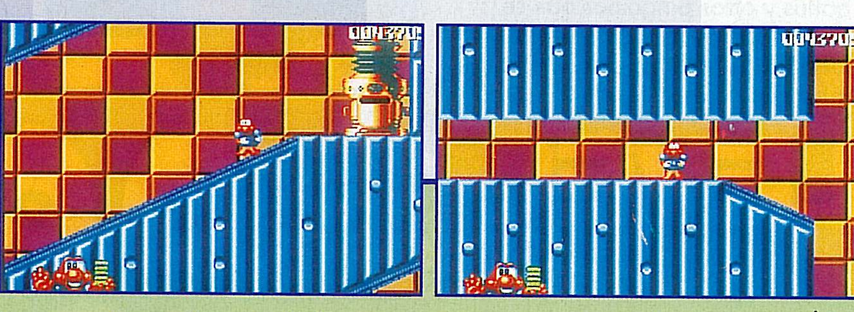




Justo después del pasaje de las picas, encontrarás un pasaje secreto. Sin embargo, antes tendrás que tomar el pingüino que se encuentra allí. Rápidamente, precipítate hacia la derecha y te encontrarás en una etapa de bonus. Toma todos los bonus y vidas antes de pasar al siguiente nivel.

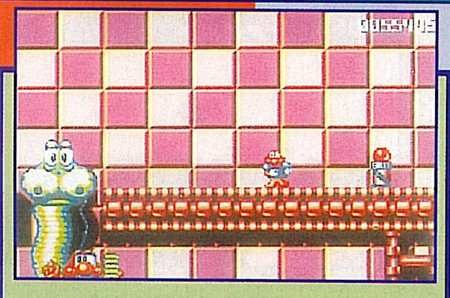
LEVEL 8 STAGE 2





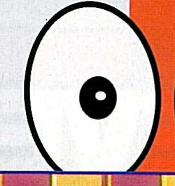
Es un camino en S vertical, el que tienes que tomar. Si vas hacia arriba, encontrarás este camino, te dirigirás al pasaje que se encuentra a la izquierda. Si logras encontrar un nuevo pasaje que se encuentra por allí, podrás subir al siguiente nivel.

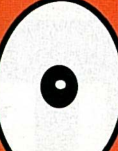
LEVEL 8 STAGE 3



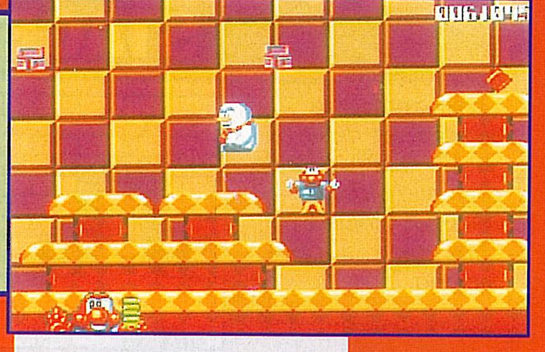
Pequeña etapa repleta de reptiles. Deberás simplemente subir por las escaleras que te conducirán al siguiente nivel.

LEVEL 8 STAGE 4





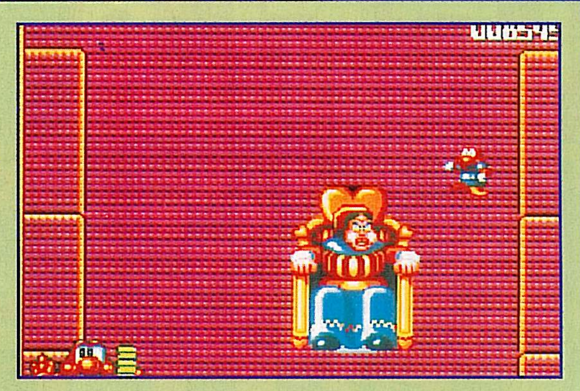
No hay gran cosa que decir, a excepción , que desconfíes de los buenos hombres de nieve que tratarán de llevarte por una vida muy dura.



LEVEL 9



Deberás afrontar a la dama del corazón, que tratará que tomes una carta sobre el rincón del tronco. La carta que hace cuatro sobre cuatro. Ayúdate de los descansillos dispuestos a lo largo de la pantalla para saltar sobre la cabeza de infame reina megalómana, que no soportará durante mucho tiempo esta acción tan particular.



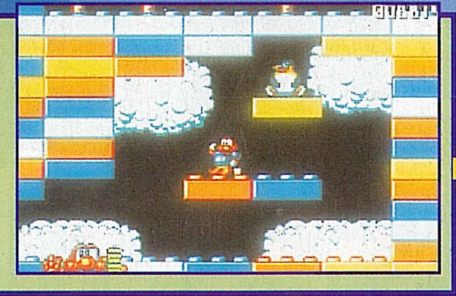
LEVEL 10 STAGE 1

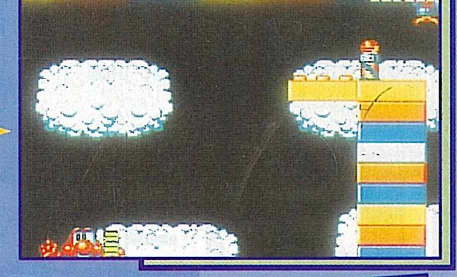


Al principio de la pantalla, encontrarás un teletransportador. Ante todo no lo tomes. Elévate hacia el techo y déjate caer en el agujero que se encuentra a la derecha. Aterrizarás sobre otro teletransportador que te conducirá a una etapa de bonus.



El mundo de los Legos y de los soldados. Recupera los eternos bonus y otros pingüinos que se encuentran escalando sobre los ladrillos de plástico de nuestra infancia.





LEVEL 10 STAGE 2

Aterrizarás en una etapa donde podrás tomar vehículos como el avión, o la bañera. El padre Pond no quiere marcharse a pie.





LEVEL 10 STAGE 3

Comenzarás esta etapa al pie de un terrible castillo, donde combatirás con soldados furiosos y otros pájaros de mal augurio.



Todo en lo alto desde las murallas, podrás acceder a las nubes y podrás recoger diversos bonus. Deja a un lado el castillo y accederás a otra partida. Posiciónate en el medio, podrás acercarte e introducirse en un rectángulo que contiene un teletransportador que te conduce a otra etapa de bonus.



LEVEL 10 STAGE 4





En el gran paquete-regalo encontrarás un avión y, en el trayecto, podrás recuperar varios bonus, después toma el teletransportador de la derecha.

LEVEL 10 STAGE 5

Con tu bonito avión, podrás planear a lo largo de las murallas del castillo y poco después al otro lado, tomar la vida para tomar el teletransportador.

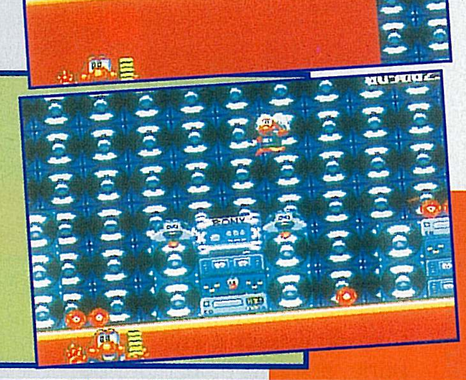
LEVEL 11 STAGE 1



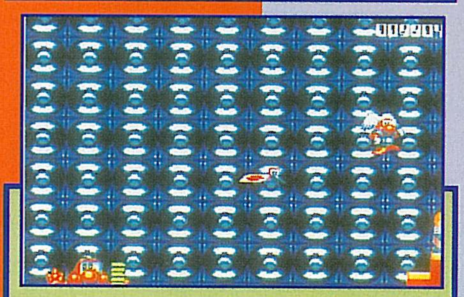


Un poco más lejos a la derecha, encontrarás plataformas móviles que te conducirán a la izquierda sobre un enorme balcón.

Yuuuu, rock and roll. ¡Superior!



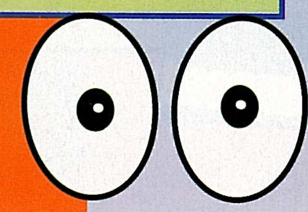
Sobre dicho balcón, toma las alas que se te presentarán. Una vez equipado para volar, podrás ir sobre el mismo balcón que se encuentra esta vez en la etapa superior donde cosecharás puntos y vidas.



Después de está pequeña recolección de puntos, podrás volar para tomar el teletransportador.

LEVEL 11 STAGE 2
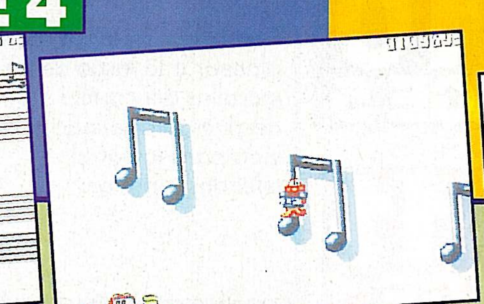
No hay gran cosa que decir de este nivel. ve todo hacia la derecha, entra en el terreno de mantequilla que te permitirá acceder al teletransportador.

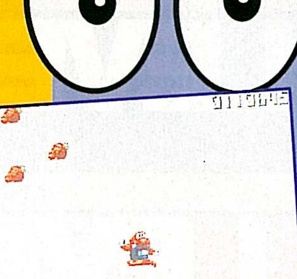


LEVEL 11
STAGE 3

Lo mismo que en niveles precedentes. Arrímate a la derecha justo hasta el teletransportador.

LEVEL 11
STAGE 4





Ah, Bethoven estaría contento de ver este nivel. Notas, corcheas, sostenidos y otros sonidos serán tus plataformas con fresas a modo de bonus. Este es un nivel de dirección, donde reflexionarás para evitar desequilibrarte en la vida.

LEVEL 11
STAGE 5

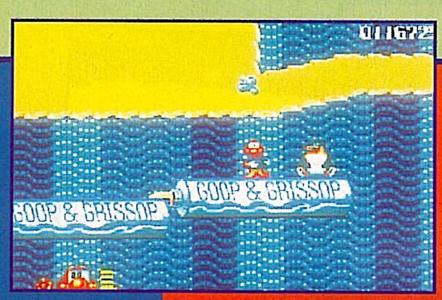
Primera parte de este nivel, que se divide en dos. Evidentemente habrás adivinado que si he dicho primera parte es porque había una segunda. Viajarás entre tinta y plumas para llegar un poco más lejos a una gran escalera. Uno de sus caminos puede ser atravesado y te permitirá conseguir pequeños bonus muy agradables. Cuando estés fuera de estos inestables mercados, podrás ir al teletransportador para ir a la segunda parte de este nivel.







Cuando llegues a esta segunda parte, entrarás en el muro de mantequilla que se encuentra a la izquierda. En la pieza dónde desembocarás, podrás liberar a uno de los dos pingüinos que permiten acceder al teletransportador.

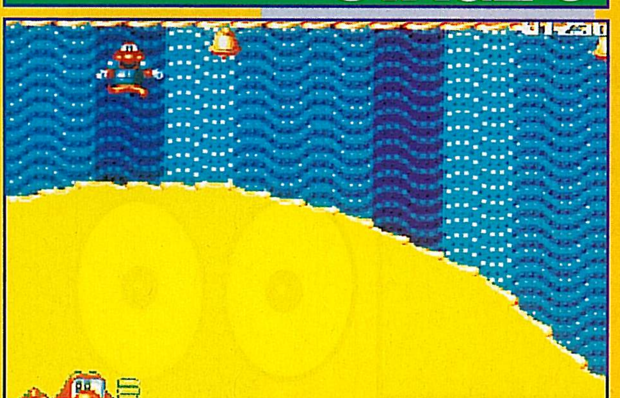


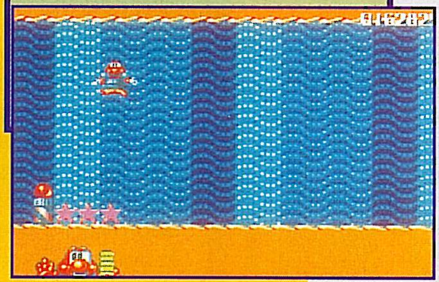


Ahora, atraviesa el muro de la derecha que te llevará al teletransportador.

LEVEL 11 STAGE 6

Este es un buen nivel, a mitad de la pantalla siempre tienes un bono.







LEVEL 11 STAGE 7

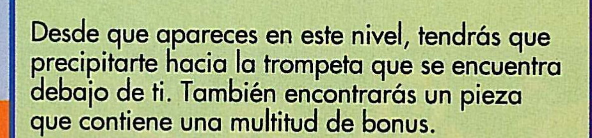
El nivel de los instrumentos. Deberás desconfiar de las serpientes otros bichos. Pon igual atención cuando pases sobre los pianos, cuyas teclas tratarán de precipitarte sobre el techo lleno de mordaces puntos. Inútil es decir que todo pescado normalmente constituido, no quiere verdaderamente prepararse en brocheta.

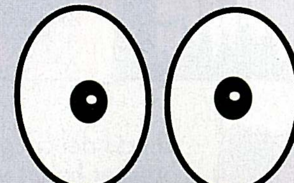




LEVEL 11 STAGE 8

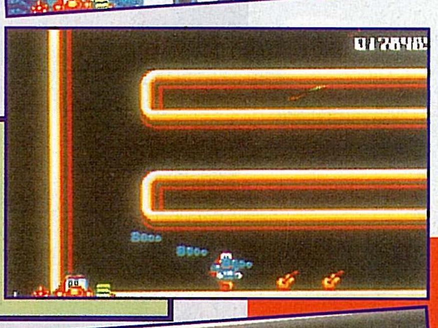






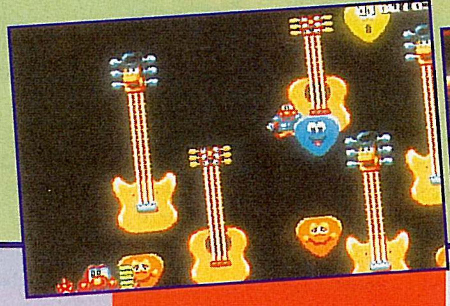
Desde que apareces en este nivel, tendrás que precipitarte hacia la trompeta que se encuentra debajo de ti. También encontrarás un pieza que contiene una multitud de bonus.





Después de esta pequeña recolección, coge la trompeta del medio y déjala caer sobre la trompeta de la derecha. Esta se transformará en una plataforma que lleva a los mediadores. Estos último te permitirán alzarte en el más alto punto de las pequeñas trompetas. Podrás dejarte caer en el segundo agujero.





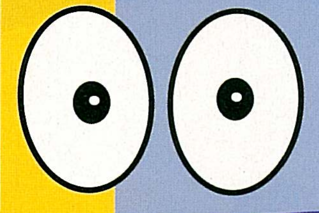


LEVEL 12
STAGE 1



El enemigo de esta etapa son dos danzarines enormes que van a tratar de hacerte caer. Pero si ellos son dos, tu también puede ser doble. No hay porque incomodarse. Pon atención y no te embrolles con tus dos personajes. Fija la guardia sobre el uno o sobre el otro y divisa la cabeza de uno de los danzarines que irá entonces a jugar como pequeñas ratas de ópera.

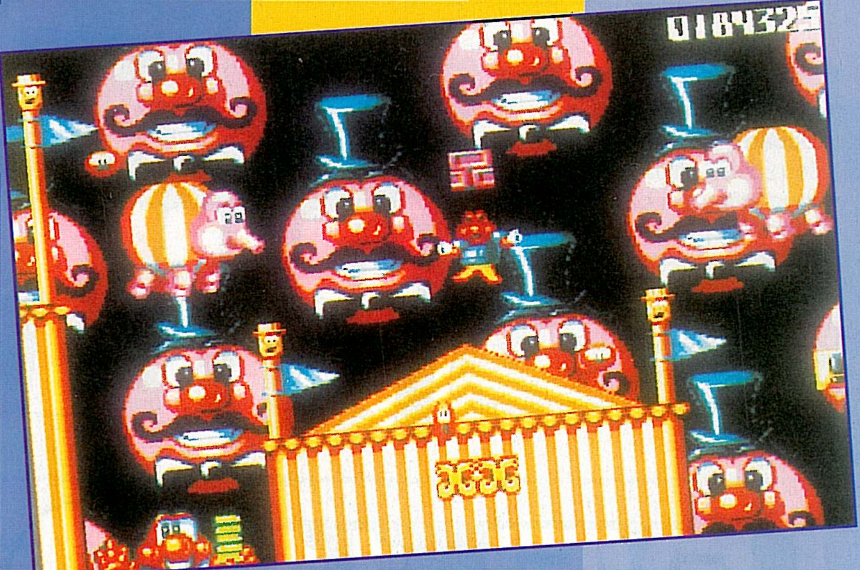




LEVEL 13
STAGE 1









El país del circo. Avanza y salta por encima de los capiteles para poder obtener bonus y otras vidas extra. Siempre sobre los capiteles y un poco más arriba, encontrar, en las nubes, diferentes objetos muy útiles.



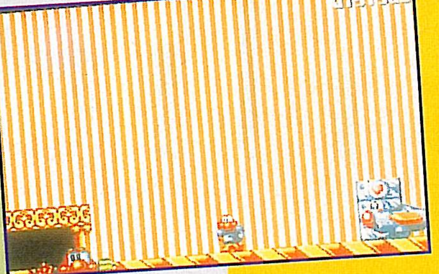


Un poco más a la derecha, encontrarás al hombre cañón o al pez volador, como prefieras. Entra en el cañón, que después de un fuerte estallido te situará en el cielo, cuando subas y desciendas podrás conseguir muchos bonus. Puedes repetir la operación varias veces para que consigas el mayor número posible de bonus. Tras terminar la recolección, propúlsate lo más alto posible y podrás alcanzar el teletransportador.

LEVEL 13
STAGE 2

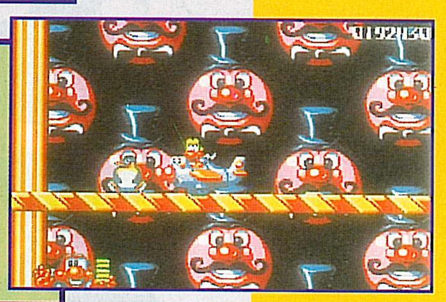
Cuando desemboque en esta etapa, toma la puerta que se encuentra a tu izquierda y podrás coger el avión y practicar.

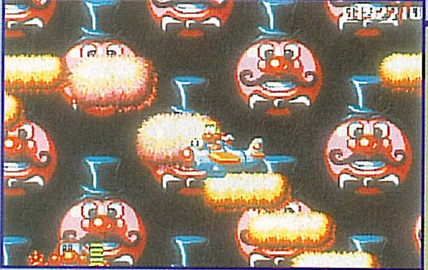


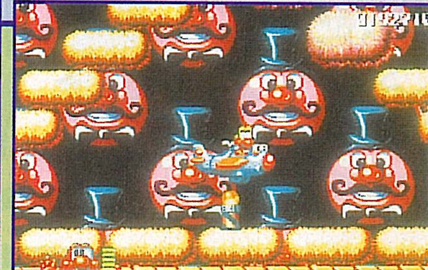


Vuela lo más alto posible y te encontrarás, pronto, delante de un agujero en el cielo. Este agujero representa una intersección entre cuatro grandes cuadrados que contiene cada uno un pingüino. Tómalos todos y podrás alcanzar el teletransportador.









Una vez realizada la recogida polar, desciende hasta una especie de pequeña pirámide hecha de peluche, que es donde se encuentra el teletransportador. Los bordes de la pirámide están constituidos de partes rectangulares. Verás en esta construcción dos bolas de color rosa, es dónde se encuentra el pasaje.

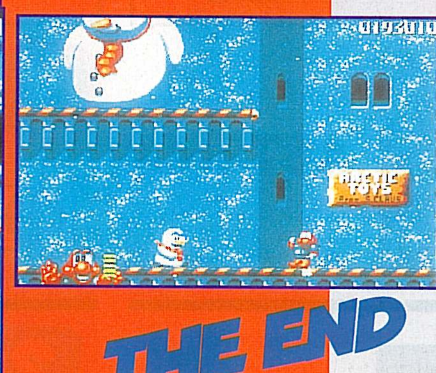
Antes de enfrentarte al monstruo final, dirígete hacia la derecha de la pantalla, dónde se encuentran dos estatuas. Salta sobre ellas y llegarás a un pasaje que conduce a una pieza repleta de bonus y vidas suplementarias. Te aseguro que no será excesivo para la lucha final.





LEVEL 14





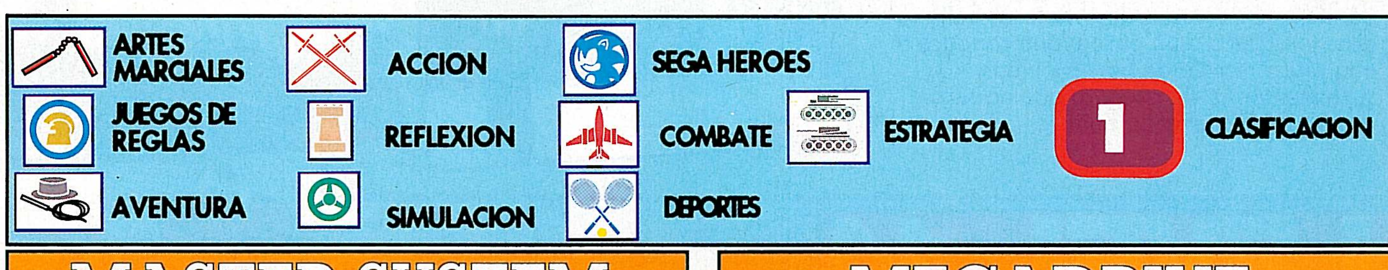


THE END

Y, por fin, el último nivel, la última escena. Este último enemigo es muy duro de combatir, pero mucho más de lo que te piensas. Será preciso que permanezcas siempre en alto, sobre la plataforma donde se encuentra la bestia. Salta sobre él sin interrupción y golpéale sin parar, pero no dejes de saltar. Una vez encima, suéltale un paquete y explotará. Entonces vendrá Papa Noel a rendirte homenaje. Es el no va más.

HIT-PARADE

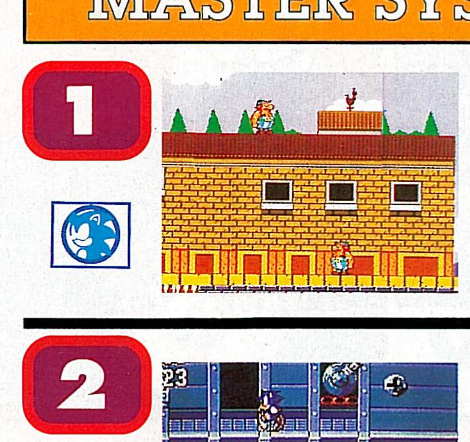
Aquí tienes las listas de los mejores juegos SEGA para MegaDrive y Master System, así como los cinco más populares para Game Gear. Anímate y participa en la creación de esta selección enviándonos una carta con los nombres de tus juegos preferidos, indicando si son para MegaDrive, Master System o Game Gear.
EDITORIAL PRIMAVERA - MEGAFORCE - C/ MIGUEL ANGEL, 1 DUPLICADO BAJO - 28010 MADRID





MASTER SYSTEM

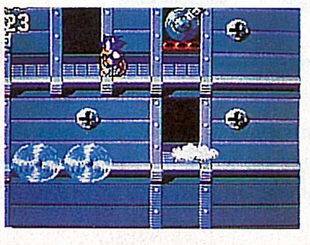
1



ASTERIX

2





SONIC

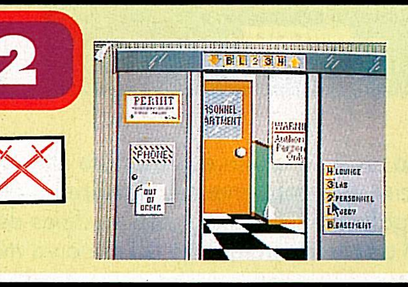
MEGADRIVE

1



JAMES POND II (ROBOCOD)

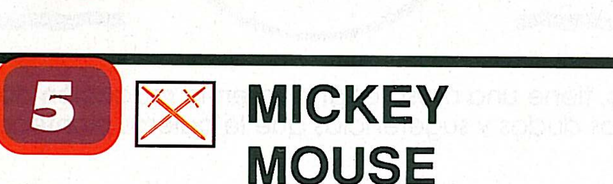
2



WHERE IS TIMES IS CARMEN SAN DIEGO

MASTER SYSTEM

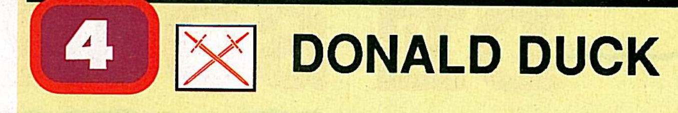
3. DONALD DUCK
4. BANCK PANIC



5. MICKEY MOUSE
6. ACTION FIGTHER
7. GLOBAL DEFENSE
8. AZTEC ADVENTURE
9. SHINOBI
10. MY HERO
11. WONDERBOY
12. MOONWALKER
13. SPIDERMAN
14. SUPER MONACO GP
15. QUACKSHOT

MEGADRIVE

3. MARIO LEMIEUX HOCKEY



4. DONALD DUCK



5. GOLDEN AXE II

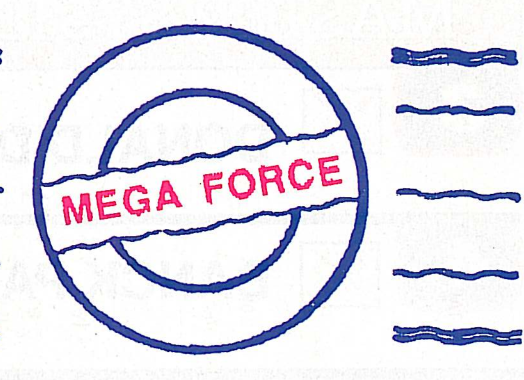


6. SONIC
7. MARBLE MADNESS
8. STREETS OF RAGE
9. MICKEY MOUSE
10. SUPER MONACO GP

GAME GEAR

1. SONIC
2. MICKEY MOUSE
3. DONALD DUCK
4. SHINOBI
5. SPACE HARRIER

EL CORREO DE SONIC



SONIC, el más divertido de los héroes de **SEGA**, como sabes, tiene una mesa asignada en la redacción de **MEGA FORCE**. Su trabajo es, entre otros, contestar a todas las dudas y sugerencias que le quieras plantear. Para ello no tienes más que mandar una carta a:

MEGA FORCE/Correo de Sonic Viladomat, 271-273, entlo 2º-, esc. dcha. - 08029 Barcelona.

Hola Sonic:

Tengo una consola Sega Master System desde hace tiempo y quería saber si los juegos de mi consola pueden utilizarse en la Master System II.

Miguel Angel
Barcelona

Si lo que quieres es compartir juegos con tus amigos o cambiar a la Master System II, no te preocupes. Todos los juegos que se utilizan en la antigua Master System, son utilizables sin ningún problema en la Master System II. Estas consolas son iguales, salvo en las diferencias de diseño exterior y en alguna que otra cosilla interna sin importancia. Por lo tanto, lo tienes fácil si quieres compartir tus mejores juegos con otros amigos que tengan la Master System II.

Cómo estas SONIC:

Mi pregunta se refiere a la consola portátil Game Gear que acabo de comprar. Consumo una gran cantidad de pilas, y me gustaría utilizar un alimentador para no tener que emplear las pilas. Pero tengo problemas para encontrarlo. ¿No hay adaptadores de SEGA para esta consola?

Nacho Fernández
Bilbao

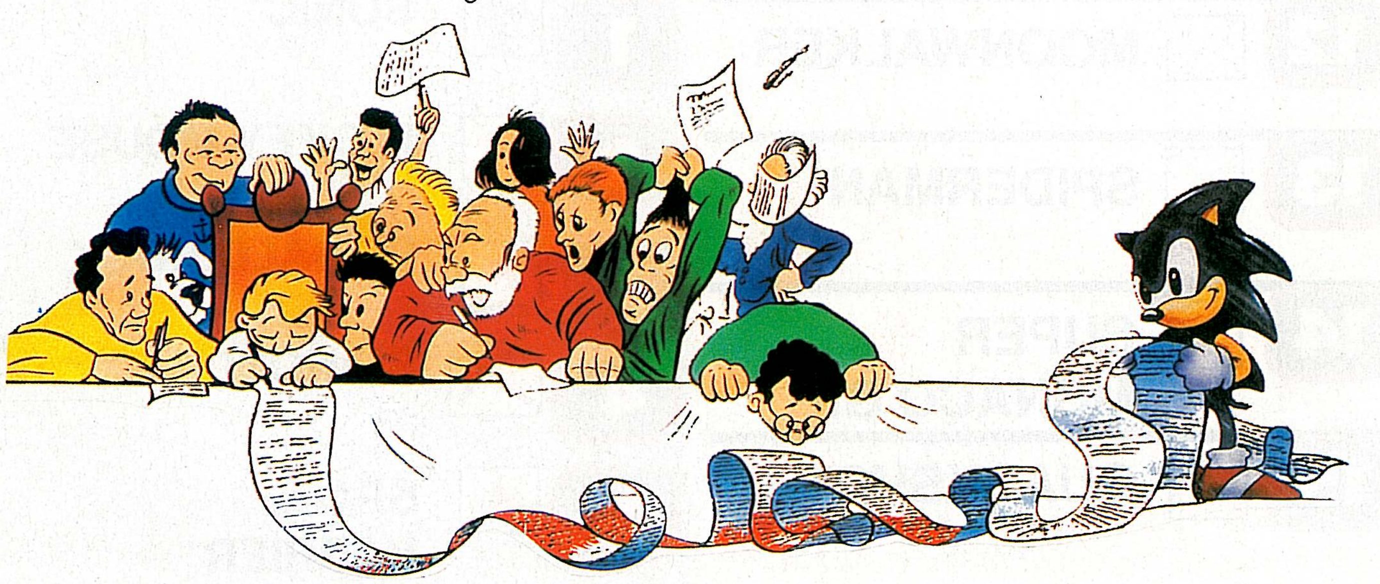
En un principio parece que SEGA tuvo problemas para suministrar los adaptadores de corriente para la Game Gear. Sin embargo, como podrás ver en este mismo número de MEGA FORCE, en la sección de noticias se indica que ya están disponibles, por lo que creemos que ya no tendrás problemas para encontrar el adaptador adecuado para tu consola. Esto se hace extensible para la gran mayoría de accesorios de la Game Gear, lo que te permitirá ampliarla como más te guste.

Querido Sonic:

Te escribo porque quería que me aclarases dos preguntas que espero me puedas contestar. La primera es si Fantasía existirá en la versión para la Master System II, ya que he jugado con él en MegaDrive pero no la encuentro para la Master System II. La segunda pregunta es si la unidad de CD-ROM podré conectarla a mi consola.

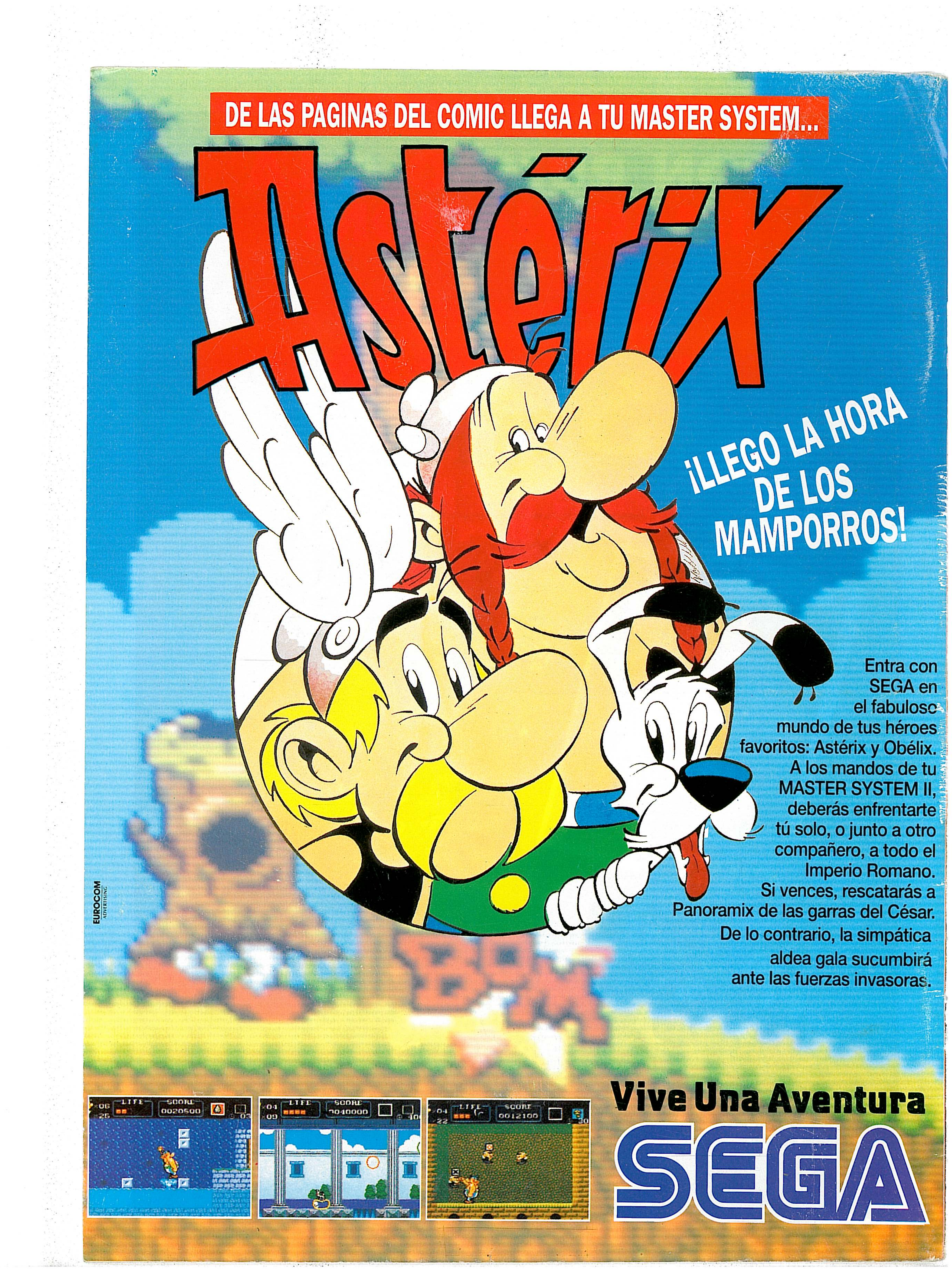
Javier Rodríguez
Palma de Mallorca.

Sintiéndolo mucho, te podemos decir que por el momento el maravilloso juego de Fantasía, no está previsto en su versión para Master System II. En cuanto a la unidad de CD que puede llegar a España a finales de año, te diremos que está únicamente destinada a la MegaDrive y que nunca existirá una versión que puedas conectar a tu Master System.





¡PON RUMBO A LA IMAGINACION!
Revistas
© DISNEY
PRIMAVERA
DISNEY
CHIP CHOP
LOS GUARDIANES RESCATADORES
LA SOMBRA DEL PASADO
WALT DISNEY
PRINCIPE Y MENDIGO
WALT DISNEY
TIO GILITO
EN BUSCA DEL ORO
550 Ptas.
WALT DISNEY
Los Rescatadores
En Cangurolandia
MILLARES DE
AVENTURAS,
CIENTOS DE
PERSONAJES
DISNEY...
¡SACA LOS
BILLETES EN TU
KIOSCO!


DE LAS PAGINAS DEL COMIC LLEGA A TU MASTER SYSTEM...
Astérix
¡LLEGO LA HORA DE LOS MAMPORROS!
Entra con SEGA en el fabuloso mundo de tus héroes favoritos: Astérix y Obélix. A los mandos de tu MASTER SYSTEM II, deberás enfrentarte tú solo, o junto a otro compañero, a todo el Imperio Romano. Si vences, rescatarás a Panoramix de las garras del César. De lo contrario, la simpática aldea gala sucumbirá ante las fuerzas invasoras.
EUROCOM ADVERTISING
BOOM
Vive Una Aventura
SEGA


SEGA
SEGA
HOTEL


STREETS OF RAGE